МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ

ВЫПУСК
ОКТЯБРЬ 1999

№40-41 (53-54) 11.10.—18.10.1999
Щотижнева газета «Мій комп'ютер».

WarCraft
Shadow Man
Князь
Diablo II

На улице осень, на улице дождь... А у нас в Игрограде всегда хорошая погода. И если вам скучно и грустно, то забредайте к нам — мы всегда вам рады. И даже успели подготовить новые экскурсии. А пока главный редактор «Игроградских вестей» Ян Эндрю раздаст вам свежие экземпляры новостей.

Сплетни

Сид Мейер, похоже, «с головой» ушел в создание игрушек по истории Америки. Не будем их перечислять, но вот последняя из них, пошаговая стратегия **Sid Meier's Antietam!**, посвящённая «их» битве при Антиетаме, уже сопровождается сайтом с «историей в картинках» (**http://209.35.116.178/antietam/**). Объем информации действительно потрясает: ход сражений, биографии высшего офицерского состава, фотографии войск с подробным описанием...

На март месяц перенесен выход многообещающего испанского проекта ролевой игры Blade, сделанной на 3D-движке. Соответственно, и демо-версия появится примерно 15 декабря.

Похоже, что *Sierra* окончательно отказалась от идеи создания **Babylon 5 Into the Fire**. Печально, но они не смогли (или просто не захотели) реализовать этот проект, несмотря на армию поклонников сериала и ту рекламу, которую уже сделали игре. Мало того, закрыты также проекты action'ов **Desert Fighters**, **Pro Pilot Paradise** и тактики с элементами RPG **Orcs: Revenge of the Ancient**, которые, по мнению компании, себя не оправдывают. Жаль. Хотя остается надежда, что кто-нибудь выкупит у них права и закончит начатое. Тем более, что фанаты просто завалили письмами почтовый сервер компании (это была не стихийная, а организованная акция протеста), и Sierra пообещала перепродать проект другой компании, правда, не сказав какой.

Самое любопытное здесь то, что при всех этих перетрясках было принято решение о продолжении работ над онлайновой игрой **Middle Earth** по трилогии Толкиена. Но для этого опять надо собирать команду, так что возьмутся не скоро.

Компанию *Cavedog* (**http://www.cavedog.com**) покинули семь дизайнеров из команды, работающей над игрой **Amen**. Причина не скрывается: банальное несогласие высшего руководства с идеями новаторов. А результат — перенос релиза игры на середину следующего года. Что самое интересное, у некоторых из уволенных есть шанс вернуться обратно. Новых дизайнеров-то хлопотно искать...

Columbia Pictures совместно с Tall Trees Productions получила права на фильм по 3D-action **Redneck Rampage**. Утверждается, что вообще-то планируется комедия, но крови там наверняка прольется изрядно.

В ночь с 23 на 24 сентября временно прекратил свою работу сервер telnet'овской ролевой многопользовательской игры **Мир Трех Лун** (**RMUD**, **rmud.net.ru 4000**). Это было связано с полным обновлением русскоязычной игровой вселенной Крина, поскольку было завершено бета-тестирование этой онлайновой игры. Еще до конца сентября сервер начнет нормальную работу. Все ранее существовавшие персонажи были уничтожены и должны быть созданы заново. Подробности — на сервере **www.rmud.net.ru**

EA и *Origin* официально анонсировали **Ultima Online 2** и даже запустили новый сайт, посвященный этому. Впрочем, сию новость все уже не раз слышали и обсуждали фразами типа: «Ну вселенная. Ну онлайновая. Ну учли все предыдущие ошибки, собираются использовать новейшие графические технологии и ввести новые особенности. Что с того?». А если вы всего этого не знаете, прошу сюда — **http://www.uo2.com**, специально для Вас открыли.

Ну, а если вы все же подумываете над тем, чтобы присоединиться к сонмищу играющих в **Ultima Online**, то бросьте на чаши весов еще парочку нововведений, о которых заявила *ORIGIN Systems*. Итак, появится много новых территорий, разграничивающих владения тех, кто сражается друг с другом, и тех, кто проходит игру кооперативно. Плюс специальные тренировочные районы, где «ветераны» помогут «новичкам» освоиться. Обещано, кроме того, сильное улучшение AI монстров и интерфейса группового взаимодействия, включая новые средства перемещения (специальные экипажи), дележ ресурсов и прибыли.

Тактический action **SWAT 3: Close Quarters Battle** выйдет в ноябре этого года, но без мультиплейерного блока, который будет готов только к марту, а ставить его придется отдельным патчем. С одной стороны, хорошо, иначе игра вышла бы позже, но вы действительно считаете, что компьютерный интеллект может у вас выиграть?

Появилась версия 4.25 мода **Weapons Factory** для Quake II. Новая версия добавляет TeamFortress-подобный режим игры. Брать с



http://www.captured.com/Weaponsfactory/

Всеукраинская газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №40-41(53-54), 11.10.1999. Тираж: 15 000.
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.

Учредитель: ООО «К-Инфо».
Издатель: ООО «АВС-Пресс»,
Шеф-редактор: Юрий Ганжа;
г. Киев-80, а/я 25, тел. (044) 458-42-22, 458-17-13,
info@mycomp.com.ua

Главный редактор: Михаил Литвинюк;
Зам. главного редактора: Сергей Толокунский;
Художественный редактор: Андрей Шмаркотюк;
Литературные редакторы: Татьяна Кохановская, Людмила Лащенкова, Оксана Пашко;
Game-редакторы: Ефим Беркович, Андрей Ясенков (yan_andrew@yahoo.com);
Верстка: И. Никончук; **Художник:** Дмитрий БОЙЧЕНКО; **Скан-мастеринг:** Игорь Никончук;
Начальник компьютерного центра: Сергей Решетников.
Коммерческий директор: Игорь Кириченко;
Реклама: Игорь Гущин; Игорь Хлопячий.
тел./факс: (044) 458-1713; 458-4222.

Газета отпечатана в типографии «Издательство «СУПЕРДРУК» газеты «Экспресс», тел.: (0322) 64-6458, г.Львов. Заказ № 320



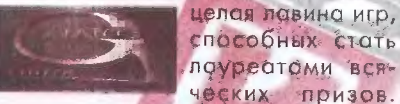
Codemasters заканчивает работы над имитатором бокса **Prince Naseem Boxing**. Эта 3D-игра с видом от третьего лица с динамическим изменением вида при помощи «плавающей» камеры произвела неизгладимое впечатление на посетителей выставки *ECTS*. Сроки ее выхода пока неизвестны — разработчики решили еще поработать над физикой и геймплеем. За подробностями сюда — **http://www.princenaseemboxing.com**

Представители *Ion Storm* сделали заявление, в котором пообещали появление **Daikatana** в магазинах уже в декабре месяце. Кто вспомнит, какое по счету это заявление☺?

Ждем!

В октябре этого года нас ждет целая лавина игр, способных стать лауреатами всяческих призов. Итак, это (в порядке их официальных дат релизов):

1 октября — стратегия **Age Of Empires II** (*Microsoft*), action а ля *MDK* **Giants** (*Interplay*) и военная тактика **Shadow Company** (*Ubisoft*), которая уже ушла «на золото»



19 октября — имитатор спецназа **Delta Force 2** (*EA*)

20 октября — имитатор автоугонщика **Grand Theft Auto 2** (*Rockstar Games*) и action/RPG **Wheel Of Time** (*GT Interactive*)

25 октября — action **Omikron** и RPG **Revenant** (*Eidos*)

26 октября — футбольный имитатор **FIFA 2000** (EA)

Также на конец октября намечен выход походовой action/RPG **Gorky-17** (в Европе — **Odium**) от *TopWare Interactive*, круто замешанной в sci-sf/horror стиле. Кстати, у нас она выйдет под названием **Горький-17: Запретная зона**. Она локализуется российскими компаниями *1С* и *Snowball*. Говорят, что подход к переводу и озвучке будет очень серьезным, так что остается ждать и надеяться, что игра оправдает ожидания. Со всеми вопросами к Snowball (**http://www.snowball.ru/**).

Кроме того, как заявляют в *Terminal Reality* (**http://www.terminalreality.com/**), action/horror **Nocturne** уйдет «на золото» 15 октября и появится в магазинах в начале ноября.

А мотоциклетные гонки **Harley Davidson: Race Across America** от *Wizard Works* (**http://www.wizardworks.com/**) начнут продаваться тоже в октябре, но только в Штатах.

Демо-версии для всех!

Age of Wonders. Эта игра — как минимум, весьма достойный конкурент *HOMM III*: магия, сражения, города, задания, масса рас и так далее (**ftp://ftp.avault.com/demos/AowBetaDemo.exe**)

Grand Thieft Auto 2. Имитатор мафиозного угонщика автомобилей, с видом сверху (12.37 Mb, **ftp://ftp.avault.com/demos/GTA2Demo.exe**).

Mankind. Очередная multiplayer-only 3D-стратегия с неограниченным количеством игроков, очередной онлайн-мир (17.19 Mb, **ftp://ftp.avault.com/demos/Mankindsetup.exe**).

Пошла, родимая!

Sierra выпустила очередной сборник азартных игр, названный **Hoyle Casino**, в который умудрилась запихнуть 350 игр соответствующей тематики.

А 29 сентября в Сан-Франциско начались продажи космической стратегии **Homeworld**, плода более чем двухлетнего сотрудничества *Relic Entertainment* и *Sierra studios*. И игра уже сейчас оценивается по максимальным баллам. Кстати, на диске кроме самого Homeworld'а будет демо-версия стратегии **Pharaoh** от *Impressions*

До вас доносятся какие-то вопли? Нет, это не ограбление и не налет. Это жильцы заселяются в новое здание в квартале стратегий, там где живут военачальники - Warlords. Это уже четвертый по счету их дом. А то, что вы слышите, — это их боевые крики.

WARLORDS BATLECRY
Боевой крик лордов

Андрей ЯСЕНКОВ

Разработчик: SSI.

Издатель: Red Orb.

Примерная дата выхода: октябрь-ноябрь 1999 года.

Системные требования: Win 95/98, IPMMX200-IPII, 64Мб RAM, совместимая с DirectX 6.0 видеокарта.

Подобно многим, читающим эти строки, я начинал свою карьеру военачальника на простеньких «двойках» и провел много бессонных ночей, играя в Warlords. Потом пришло время ее второй части, и мы с приятелем сутками воевали друг с другом, строя коварные планы и измышляя изощренные тактики. Delux'овский вариант игры не пошел, и во многом — из-за возросших системных требований. За *Warlords III* честно взялись, но прошли только до половины, шла эпоха «Heroes.». Но все равно, меня иногда мучает ностальгия по простенькой стратегии, в которой можно было не заботиться о сборе ресурсов, а концентрировать свое внимание на одном — постоянной экспансии.

Поэтому можете себе представить, что я ощутил, узнав, что SSI собирается выпустить *Warlords Battlecry* — новую игру, в которой приключения во вселенной Warlords продолжаются.

«Ночное небо обронило на нас две своих слезы. Одна голубая, как небеса, — Lucifus, Защитник. Дающая Жизнь. Поглощающая боль. Другая красная, подобно аду, — Navaar, Завоеватель. Несущая смерть. Повелевающая армиями. Но их мощь слишком губительна для смертных рас, поэтому обе должны быть уничтожены. Да, когда их уничтожат слабые человеческие руки, великий катаклизм закончится.

Это — парадокс Двух Слез.

Население Проклятого Острова под угрозой, странник. Их судьба в твоих руках. Выбери одну сторону: Добра или Зла — и отправляйся в поход, чтобы уничтожить Две Слезы. Но помни, если ты провалишь свое задание, Две



Слезы ввергнут нашу землю в пучину хаоса. Ты готов встретить свою судьбу в этом решающем путешествии?»

Прежде всего, хочется отметить, что «неуспех» предыдущей третьей части не помешал *Mindscape* анонсировать **Warlords IV** (выход намечен на третий квартал 2000 года). Но выводы они сделали. *SSI* приняли нестандартное решение – выпустить игру этой же серии, которая хоть и останется стратегией, но в реальном времени. В принципе, графически это будет обычная RTS: изометрическая проекция, традиционный интерфейс и прочая-прочая. По-прежнему главное в игре — воинские подразделения и, конечно, герои.

Герои – это квинтэссенция ваших воинских возможностей. Их способности несколько изменились, теперь они напоминают аналогичные в *Total Annihilation: Kingdoms*. Как и принято в RPG, герои делятся на *восемь уникальных рас* (люди, гномы, различные эльфы и даже минотавры) и *шестнадцать различных классов* (причем некоторые из них будут доступны только определенным расам). Каждый персонаж специализируется на одной из четырех областей — *dexterity, intelligence, strength* и *charisma* — и по ходу игры наращивает свои характеристики. Вы сможете снабжать их артефактами, найденными при перемещении или полученными за выполнение квестов. В зависимости от *leadership (лидерства)* герой будет воздействовать определенным образом на окружающие войска, добавляя им некоторые свойства. На мой взгляд, интересно, что каждый созданный персонаж действительно уникален, со своим *log-файлом*, где хранятся его характеристики. Поэтому вы сможете использовать в сетевой игре или кампайне заранее «раскачанного» героя (к примеру, в режиме одиночных миссий — «skirmish»). Естественно, действующие лица, иногда еще и армия, сохраняют свои характеристики при переходе из одного сценария в другой.

Теперь **магия** будет играть значительно большую роль, чем во всех предыдущих играх Warlords-сериала. Герои смогут изучать заклинания из восьми различных «сфер». Причем выборочно — различным расам и классам доступны разные типы магии, а некоторые совместные комбинации определенных сфер запрещены изначально (к примеру, магии жизни и смерти). Заявлено, что всего будет 80 заклинаний, каждое со своей визуальной анимацией и свойствами. Заклинания могут направляться отдельно как на дружественных или враждебных существ, так и на их группы, на местности. Введены и дополнительные: защитные типа «щит» и атакующие («молния» или «fireballs»), влияющие на всю армию («поднять мораль») и другие.

Несмотря на то, что в Warlords Battlecry сильны элементы RPG, все же это — *стратегическая игра*. Мы все так же будем занимать города и создавать в них воинов. Ресурсы (золото, металл, камень, кристаллы) добываются из специальных шахт (происходит это автоматически сразу после того, как шахты захвачены), а вам для этого дополнительно не надо ничего делать. В игре насчитывается десять возможных условий победы, которые могут комбинироваться.

В Warlords Battlecry существуют *разнообразные типы войск*, которые уже знакомы вам по другим фэнтезийным играм. Для лучшего ведения тактического боя ваши подразделения можно построить соответствующим образом (более 10 различных формаций и направлений). Учтите, у вас будет не так уж много бойцов и их придется беречь. По замыслу разработчиков, вы — отнюдь не генерал с неисчислимыми армиями, а скорее средневековый лорд с небольшой «бандой» единомышленников. Бой, хотя и похож на сражение в RTS, основное внимание тут уделяется все же маневром.

На мой взгляд, очень важно следующее — подразделения будут набирать численный *опыт* по мере пройденных боев. Правда, не уточняется, как опыт влияет на характеристики войск (хотя, наверняка, они будут расти), и как воины со временем будут лечить свои раны.

Оригинальная кампания разбита на шесть глав, соответствующих тому, какой путь вы выбрали, — Добра или Зла. Запланированы и одиночные миссии, а также редактор карт, позволяющий создавать собственные миры. Сложная система настройки игровых событий сможет максимально воплотить в жизнь ваш замысел.

Графика игры в духе традиционных представления о сказочно-фэнтезийном мире. Готические замки перемежаются лужайками лепреконов с непременными единорогами, злобные драконы населяют горные и пустынные области и так далее. Продуманы и детализованы 3D-эффекты, а чего стоит реалистичность погодных явлений. Фигурки воинов больше, чем



обычно в RTS, и они гораздо лучше анимированы.

Сетевая игра доступна для 4 игроков через специально выделенный сервер в Интернете или для восьми по локальной (IPX) сети или модемах (28.8 Кб/с или более быстрых).

В общем, несмотря на то, что в игре нет ничего принципиально нового, удачные сочетания уже привычных элементов, наверняка, привлекут внимание игроманов. Не говоря уже о фанатах серии, которые все-таки никак не поймут, расстраиваться им по поводу нововведений или радоваться.

Удачи вам!



А сейчас наша экскурсия подходит к кварталу, построенному одной из самых известных строительных компаний города «Blizzard». Как вы можете сами убедиться, одно из зданий уже почти готово, а ко второму только-только заложен фундамент. Будем надеяться, что архитектурные вкусы строителей не подведут их и на этот раз.

Не так давно стало известно о новом проекте, содержащемся в условиях строгой секретности. Да! То, чего вы ждали, — случилось. Объявлено продолжение знаменитой и всеми почитаемой серии **Warcraft**. *После этого сообщения сайт* **Blizzard** *просто атакован любопытствующими.*

WARCRAFT III

Warcraft III не будет очередным клоном из жанра RTS! И это главное. На сегодняшний день известно, что в него добавили кое-что из ролевых игр, однако он, несомненно, останется стратегической игрой. Что же дает введение ролевых элементов во вселенную Warcraft? Самое основное — это интерактивность мира и игрового окружения. Всем знаком стереотип RT-стратегий: сбор ресурсов, затем постройка огромного числа юнитов, а затем в силу вступает правило — «Кто построит больше всех, тот замочит всех».

Управление ресурсами и их распределение в Warcraft III останутся, но основной акцент будет перенесен на освоение, открытие и исследование мира, а также на **сражения**. Кстати, о сражениях — теперь нам предлагается несколько иная их концепция. Игроку будут подконтрольны небольшие по численности силы, в битвах будет участвовать немного воинов, так что должно приобрести особое значение тактическое распределение каждого воина на определенную позицию. Таким образом, специальные умения отрядов должны раскрыться полнее. Число юнитов, которыми сможет командовать Герой, будет изменяться по ходу игры — чем сильнее и опытней Герой, тем больше юнитов он сможет взять под свое командование (опытный Герой-ветеран — до 12). Кстати, возможно и разделение юнитов по сложности контроля над ними, как это было в серии *«Dungeon Keeper»*.

Мощность героя будет возрастать по мере его продвижения, выполнения разнообразных квестов, общения с NPC (это такие противные создания, которые будут всячески мешать, их придется долго уламывать, чтобы они отдали какие-нибудь артефактные вещи, потом они будут просить вас выполнить какое-нибудь поручение, например, найти их любимого песика, которого уже давно сожрали демоны). И, конечно, по мере втаптывания в землю врага с последующим присвоением всяческих полезных штуковин. Все это свидетельствует об одном — перед нами совершенно новый жанр — RPS (*Role-Playing Strategy Game — Ролевая стратегическая игра*).

Чем же определяется этот жанр и каковы условия, в которых предстоит побывать игроку? Прежде всего, Blizzard отказалась от примитивной структуры — прохождения миссии за миссией, миссии за миссией, и так далее по замкнутому кругу. Теперь



вас окунут с головой в огромный, архигромадный мир — *Азерот*. Леса, поля, реки и, что самое главное, города, населенные NPC. Мир, в котором будет совершать поход ваша армия, полностью интерактивен, включая NPC, монстров, которым абсолютно плевать на вас и на вашего противника, нейтральные города, крепости и храмы, разнообразные эффекты, включая смену дня и ночи, природные явления.

Чисто внешне новый шедевр от Blizzard может напомнить *Myth* — и сам ландшафт, и юниты могут быть рассмотрены под разными углами, разработчики для этого выбрали изометрический вид местности. По технике выполнения заданий Warcraft III напоминает *War-hammer II*, поскольку вам придется командовать **Героем**, у которого в подчинении находится **группа юнитов**. Структура этой группы будет изменяться в зависимости от полученного задания, т.е. отряд должен отвечать задаче миссии. Например, если вам нужно кого-нибудь «быстренько замочить», то вполне логично будет отправить группу «бегунов» — юнитов, обладающих максимальной скоростью передвижения. Так что распределение юнитов под конкретные задания будет постоянной головной болью игрока.

Стартовать придется, имея на руках небольшой **замок**, основные функции коего очень схожи с функциями базы в *Starsiege: Tribes*. В своем замке можно будет перераспределить войска, находящиеся в подчинении Героя. А вот чтобы набрать новые силы, надо будет съездить в ближайший уездный городишко и поинтересоваться, не желает ли кто присоединиться к столь храбрым и крутым войскам.

Ваши отряды будут постепенно исследовать этот мир, общаясь с NPC, сражаясь с монстрами, по дороге исследуя жизнедеятельность в нейтральных городах и храмах. NPC будут давать вам столько информации, что ее может хватить на кучу небольших приключений.

Такое обилие чисто ролевых моментов может свидетельствовать о том, что Warcraft III — это что-то типа *Аллодов*. Так вот, специально для сомневающихся граждан, Rob Pardo, продюсер и дизайнер компании Blizzard, проясняет ситуацию:

«Warcraft III остается стратегией. Мы просто хотели создать абсолютно новый жанр стратегической игры. Мы чувствовали, что RTS на сегодня исчерпал свои возможности».

Большим ударом для поклонников предыдущих игр явится тот факт, что в





третьей части будут не только Орки и Люди, а целых **шесть рас**, 3 известные и 3 пока неизвестные. Видимо, они настолько ужасны, что анонсировать их в Blizzard не решились. Известно точно, что одна новая раса будет *Демонами*, а также те, кого мы уже давно знаем, — это *Люди* и *Орки*. Каждая раса будет иметь уникальных юнитов, магические способности, героев и оружие. Еще не определено, как именно все они попали в большую заварушку, но поговаривают, что это связано с некими трансформациями в обществе Орков (отменили каннибализм? ☺).

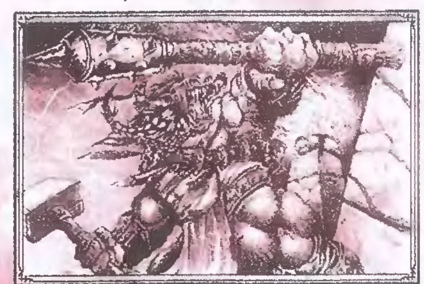


Еще не решено, будет ли в Warcraft III весь сюжет преподнесен, как и в *StarCraft*, с позиции разных сторон, участвующих в конфликте, или же для каждой расы будет свой сюжет и абсолютно уникальная сюжетная линия. Также еще не все ясно насчет **мультиплейера**, хотя наверняка можно сказать, что он будет (с поддержкой через сервер **Battle.net**). Чтобы не спугнуть общественность, было заявлено, что уж точно *player killers* приветствоваться не будут, а также невозможно будет задавить игрока, только что вступившего в игру, а значит, имеющего менее сильную армию. Мультиплейерная игра через Battle.net, огромное количество игроков в одной игре, возможность воевать командой, а также выполнять квесты наперегонки — изюминки игры.

Интересно, что вся подноготная этого сюжета описана в уже заброшенной игрушке *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*. В ней рассказывалась история о том, что когда-то общество Орков было «белым и пушистым», а затем попало под дурное влияние демонического *Огненного Легиона*. Этот Легион, не долго думая, научил Орков пить, курить и драться, превратив их в кровожадных воинов. Однако везде найдется молодое дарование, так и тут нашелся некий орк по имени *Thrall*, который возопил: «Опомнитесь, граждане! Вас накалывают». В общем, он занялся тотальным поиском моральных ценностей, возрождением духовности орков, а также (непременно!) объединением кланов и изгнанием Огненного Легиона. Вроде даже ему это удалось, во всяком случае, в третьем Warcraft'е Огненный Легион возвращается, чтобы сеять разумное, доброе и вечное. А кланам орков, да и другим расам Азерота, придется бороться за выживание, уворачиваясь от этих посевов.

К игре будет прилагаться **редактор**, который позволит изменить и подстроить под себя буквально каждый аспект игры, включая основные настройки, квесты, цели миссий, можно будет полностью поменять юниты — их AI, атрибуты, характеристики, умения (включая специальные умения и магию).

Выпуск Warcraft III назначен на конец 2000 года. Для Blizzard это звучит довольно оптимистично, если вспомнить хотя бы StarCraft. Однако здесь ситуация несколько иная. Разработка третьей части эпопеи идет уже год (!) в обстановке строгой секретности. На данный момент отдельные части уже полностью готовы.



Андрей ЯСЕНКОВ

Лоскутное одеяло Disciples

Трудно сказать, что двигало компанией *Strategy First*, успех *Heroes of Might and Magic* или все тех же *Warlords*, но не так давно она анонсировала игру, весьма похожую на вышеперечисленные. Итак, огромный волшебный мир, населенный четырьмя расами — *Empire, Mountain Clans, Undead Hordes* и *Legions*. Но боги решили, что должна остаться только одна из них, и война вспыхнула вновь.

По предварительным сведениям, игра будет называться **Disciples: Sacred Lands**. Жанр — *пошаговая стратегия*, включающая четыре кампании, каждая со своей сюжетной линией. Расы радикально отличаются друг от друга: героями, магическими заклинаниями и предметами. Причем персонажей можно будет развивать по некоторой «уникальной системе» и переводить из



сценария в сценарий. Большие армии теперь не в моде, и часто в вашем войске будет насчитываться всего несколько человек: собственно герой и несколько помощников типа паладина, священника и т.п. Карты внешне похожи на *HOMM* и немножко — на *Lords of Magic*, а система захвата земель теперь такая же, как в *Settlers*. То есть, напав на замок и контролируя его, вы приберете к рукам и некоторую окружающую его область. Заклинания будут довольно мощным оружием, они способны разрушать все. В игре возможны и дипломатические отношения, например, вы сможете торговать предметами и золотом (у каждой расы есть специальный юнит-дипломат).

Disciples: Sacred Lands обещают к ноябрю. И если разработчики не запутаются, кто знает, может, и получится хорошая игра.

А теперь давайте пристальнее вглядимся в очертания этого удивительного здания. Уже заранее можно сказать — это будет шедевр архитектурного искусства. Только бы он не превратился в Долгострой.

Продолжение аркадного боевика **Diablo** *не нуждается в особом представлении. Да и ждать его осталось не так уж долго – по официальным заявлениям, игра появится 24 декабря сего года. Она уже создана, счастливцы, победившие в объявленном Blizzard конкурсе, уже успели протестировать бета-версию игры под номером 1.26, сидя в Сан-Франциско в отеле «Арджентс». Так что на настоящий момент собралось достаточно информации, чтобы разобраться, что же мы получим.*



Разработчик: *Blizzard.*
Издатель: *Blizzard.*
Жанр: *arcade/RPG.*
Системные требования: *Win'95/98, iPMMX, 32Мб RAM, DirectX support videocard* или *3D accelerator.*

Старая история на новый лад

Diablo II будет использовать абсолютно новый engine, поддерживающий стандарт DirectX-совместимых видеокарт и любую 3D-карту, использующую Open GL и Glide. Графика игры существенно изменилась, и теперь владельцы 3D-ускорителей будут видеть более качественное изображение, начиная со спецэффектов (таких, как вспышки, тени и туман) и заканчивая моделями персонажей (не говоря о скорости обработки графики). Общий план приобрел глубину и дополнительный объем, позволяющий создавать монстров, вдвое больших, чем ваш персонаж. Стены потеряли былую прозрачность, и мы теперь не будем видеть противников в соседних помещениях. Освещение вокруг персонажа стало более реалистичным. А смена времени суток — уже не только визуальный эффект — определенное оружие более эффективно применять ночью, нежели днем (moon blade); также только под покровом темноты выходят на охоту некоторые монстры.

В отличие от первой части, сиквел будет занимать четыре диска, содержащих по одному игровому эпизоду (разработчики называют их «акты» — Act I, Act II Act III и Finale), каждый объемом примерно с целую первую игру, а финальный эпизод будет примерно вдвое длиннее, чем любой, ему предшествующий. Причем карты по-прежнему будут генерироваться случайным образом, и это касается не только подземелий, но и всех прочих боевых территорий. В каждом из эпизодов вам необходимо выполнить определенное задание и одолеть местного **босса**. Так, в первой части это будет *демонесса*, во второй — *Баал*, брат Диабло, в третьей — *Мефисто*, второй брат, ну а в четвертой — сам великий *Диабло*. И только после

Андрей ЯСЕНКОВ



этого вам будет доступен следующий город и следующий эпизод. Каждый эпизод предваряет огромный видеофрагмент, посвящающий вас в тайны происходящего (по слухам, в конце игры вы сможете просмотреть их все сразу, причем этот своеобразный фильм будет длиться порядка 20-25 минут).

Diablo II содержит **четыре различных города** (по одному на акт), немного меняющихся от игры к игре, но в общих чертах остающихся такими же. Они гораздо больше, чем в первом Diablo, и значительно усовершенствованы. Ваш персонаж может теперь заходить в дома, строения и исследовать их. А благодаря встроенному генератору местности, вы



практически никогда не найдете сооружения на одних и тех же местах. У *купца* (Gheed) и *кузнеца* (Charsi) можно покупать оружие или броню, последний еще может чинить предметы. У *ведьмы* (Akasha) продаются книги с заклинаниями, волшебные палочки и всякие магические штуки, но не бутылочки с лечением и маной. Кстати, мана со временем восстанавливается, а здоровье — нет.

При **покупке/продаже** вам уже не надо «продираться» сквозь несколько диалоговых меню — эта процедура теперь совершается в специальном окне. Перетащив вещь из своего инвентаря в инвентарь торговца, вы продадите ее, и наоборот.

Неигровые персонажи (NPC) теперь расхаживают по городу и при необходимости сами обращаются с просьбами к вам. Так что, параллельно с основным заданием, вы можете выполнить и их небольшие поручения. В зависимости от вашего успеха или провала, вы можете приобрести нового друга/оружие или врага. Любопытно, что разные NPC могут давать одинаковые квесты и предлагать за их выполнение разное вознаграждение. Причем выбор между этими NPC повлияет на развитие событий в игре. Вы можете нанимать себе помощников или хотя бы договариваться с NPC о совместном прохождении участка местности, если вам по пути. В таком случае они будут следовать за вами и помогать в сражениях.

В отличие от первой части, во второй — города не будут полностью свободны от враждебных вам созданий. Напротив, вы можете получить квест, заключающийся в защите города от вторгнувшихся монстров. Кстати, все задания будут доступны как в одиночной, так и многопользовательской игре, причем не будет обещанного разделе-

ния их по «классовому» признаку вашего героя. Большинство из них будут генерироваться случайным образом, но будут и «гарантированные» для любой игры. В каждом акте присутствует основной квест и сопутствующие ему, в процессе выполнения которых вы получите информацию о происходящих событиях. Забавный прикол: можно собрать по частям полный комплект вооружения одного типа, причем эти части вы либо будете получать в качестве награды за выполненный квест, либо задание и будет состоять в поиске очередного фрагмента комплекта. И, собрав, к примеру, вместе *Holy Shield of Defence, Holy breastplate of Defence* и соответствующий им *Helm* (или Mask), вы получите значительный бонус к собственному запасу жизни.

Выбери себе судьбу!

В Diablo II не будет знакомых нам по первой части героев, так что распрощайтесь с мыслью перенести туда «раскачанного» любимца. Зато будет **5 новых типов персонажей**: *Amazon, Necromancer, Paladin, Sorceress, Barbarian*, каждый из которых заслуживает отдельного рассмотрения, поскольку имеет свои слабые и сильные стороны. Мы еще вернемся к ним в отдельной статье. Отметим только наиболее интересные их особенности. *Некромант* сразу полюбился многим своей возможностью создавать себе помощников (големов), а также поднимать мертвых и брать под контроль монстров. Ходят слухи, что он будет единственным героем, способным вскрывать запертые двери и воровать волшебные предметы. *Амазонка* — специалист по дистанционному вооружению, великолепная лучница, вдобавок получила способность наносить противнику (при помощи особого приема) двойной, а иногда и тройной ущерб, но с риском сломать оружие. Варвар не владеет магией, но он и так трудноубиваем, как танк, к тому же способен сражаться, держа в обеих руках по оружию, и обеспечивать себя дополнительной броней и лекарством. Палладин может создавать вокруг себя различные виды ауры, несущей как защитные или улучшающие свойства, так и поражающей противника. Маг. Что ж, маг — это специалист широкого спектра как магии атакующей (молнии, огненные шары и так далее), так и защитной (от стен огня до замедляющего противника поля) и просто полезной (телепорт).

Рост характеристик персонажей будет ограничен. Ограничения эти могут быть преодолены только с помощью магического предмета. Кстати, в число **надеваемой амуниции** входят *шлем, амулет, доспехи, пояс, два кольца, сапоги, перчатки* и два слота под *оружие*. Только паладин способен еще использовать *щит*. Пояс — новый предмет одежды и любопытен тем, что имеет различные «фасоны», предусматривающие 4, 8, 12 и 16 мест под бутылочки и свитки. Еще обещано, что в игре будут *уникальные вещи*, встречавшиеся в первом Diablo (где, где мой Demon Spike или Gotterdamerung?).

Значительное новшество в игре связано с появлением такого свойства оружия и магии, как *ядовитость*. Отравление будет постоянным, требующим излечения с помощью все тех же антидотов или свитков. Но и в ваших силах метнуть в противника склянку с ядом, а потом наблюдать за его мучениями в смертоносном облаке. Или отравить стрелы и шпиговать ими врагов, только учтите — разработчики решили усложнить нам жизнь и вполне резонно убрали бесконечность ваших колчанов.

Герои будут иметь по 30 возможных навыков (частично — уникальных), в своеобразное «дерево знаний». И, достигнув определенного уровня, смогут специализироваться во владении каким-то оружием или использовании особого заклинания. **Навыки** (skills) условно делятся на *активные* (подобно *магии* или *спецудару*) и *пассивные* (к примеру, та же *сопротивляемость* или *процентность попадания* и *бонус к удару* при использовании определенного оружия). Кроме того, все персонажи способны метать во врага различные предметы, от взрывчатки до бутылочек с ядом. Другая общая способность — трансформация некоторых частей тел противников в полезные предметы: сердца — в *лечебные жидкости*; глаз — в эликсиры маны; из клыков/рогов выйдут превосходные стрелы или болты для арбалетов и так далее. Собственно «*бутылочки*» (potions) тоже разнообразны: *взрывающиеся, с ядом, восстанавливающие силы (stamina), лечение* и *мана*.

Стоит отметить, что *лечение*, помимо бутылочек/свитков, есть у каждого класса персонажей в виде своеобразного навыка, получаемого далеко не сразу. Кроме того, **книги** (books), хотя и сохранятся в игре, перестанут так много значить, как в первой части — их вытеснит система навыков. В них можно будет вкладывать однотипные свитки, что позволит существенно сэкономить место в инвентаре тому же воину. Упаковывать можно будет и прочие однотипные предметы — бутылочки, стрелы и так далее.

Произошли некоторые изменения в **управлении**: правый «клик» — *движение*, левый — *атака*, хотя можете настроить клавиатуру по собственному усмотрению. Можно назначать горячие клавиши *для быстрого переключения между оружием*. Другим важным изменением стал автоматический *бой по одному щелчку мыши*, или, как он называется в оригинале, «one-click auto-fire», теперь будет достаточно один раз «натравить» своего бойца на противника, и он будет сражаться с ним самостоятельно. Судя по всему, производители «мышей» не оправдали ожидания разработчиков☺. Также полезным станет *подсветка всех лежащих на полу предметов* при нажатии на клавишу «Tab» или другой назначенной. Кроме того, появится *бег* (не долгий, поскольку введено понятие «энергии» персонажа (stamina). Помимо бега, появилось и еще одно новшество — задание *waypoint*'ов (контрольных точек движения персонажа), что будет особо полезно при сложных маневрах и перемещениях между отдельными локациями. Дополнительную информативность обрела и *мини-карта* — на ней будут обозначены все важные объекты — от врагов и друзей до молелен (shrine).

Кстати, о последних. **Молельни** в Diablo II сильно изменились. Начнем с того, что уже на подходе к ним вы будете знать, что вам там «светит». И *Fire Resist Shrine* поднимет вашу сопротивляемость огню, а *Skill Shrine* увеличит ваш запас очков мастерства (skill points). Молельни будут весьма разнообразны — с ядом, с маной, взрывающиеся, дающие умения, восстанавливающие силы (stamina) и позволяющие получать больше опыта от монстров, — посему выглядеть будут не всегда одинаково. Чтобы компенсировать это, каждый их тип будет иметь свой знак (логотип☺). Мало того, этот знак будет переноситься на первого, прикоснувшегося к молельне, позволяя другим увидеть дополнительные особенности персонажа. Кстати, будут и «неоднозначные» молельни, способные нанести вам вред. К примеру, *Monsters Shrines* может высвободить монстра-босса или еще что-то неизвестное. Ну так на то это и «вражеская» молельня☺

Что касается ваших противников, то их более ста различных классов, хотя некоторые имеют схожий дизайн. На форуме неофициального сайта игры (**http://www.diabloii.net/forum/**) Эрику Шаферу из Blizzard были заданы некоторые вопросы на эту тему, на что он ответил:

- на данный момент в игре 60 уникальных монстров. Мало того, «скрещивая» те или иные характеристики разных монстров, можно получить нового, со своим оригинальным AI и заклинаниями.
- каждый монстр экипирован строго определенным образом, что тоже разнообразит геймплей.
- монстры делятся на несколько групп: *Uniques* со случайно сгенерированными способностями и заклинаниями; *Champions*, всегда шатающиеся в одиночку и со строгим набором способностей, которых, тем не менее, много; *Specific Uniques*, похожие на тех, что были в первом Diablo («особенные», в общем); *Spawners*, которых с первого взгляда можно принять за NPC, но которые могут и «навалять» при соответствующем раскладе; и, наконец, *монстроподобные объекты* — способные зарядить в вас огнем, стрелой и прочими вредящими здоровью вещами. Некоторые, помимо всего, могут в момент смерти «проклясть» вас, нанеся дополнительный ущерб.

Diablo был достаточно интересен как **многопользовательская игра**, и Blizzard хорошо понимал это, создавая его продолжение. Проблема *PK* достаточно серьезно обсуждалась разработчиками на различных форумах, так как ясно было, что не все захотят выполнять задания (кооперативная игра), многих игроков привлекут поединки. Именно для последних практически в каждой населенной местности можно будет найти специальную площадку (*Арену*), где будет возможно



сразиться друг с другом и таким образом выяснить отношения.

Другой проблемой была скучная необходимость спуска сквозь уже очищенные уровни. Ее решили весьма просто — монстры будут со временем возрождаться, естественно, горя желанием отомстить☺.

Достаточно интересно обещание разработчиков дать возможность официально зарегистрировать свою *гильдию* и купить *Guild House* (дом гильдии) через **Battle.Net**. Естественно, он стоит денег (не настоящих, а игры Diablo II). Мастеру будет дозволено полностью создать дизайн своей гильдии, начиная с цвета и флага. Он сможет принимать туда других игроков и пробовать себя в роли политика. Или просто присоединиться к игре и в режиме диалога не только говорить с игроками, но и заняться бизнесом — предлагать свои цены на вещи или просто менять предмет на предмет. С другой стороны, если он будет малоактивен, то специальная система голосования позволит членам гильдии сместить его и назначить нового.

Diablo II имеет реальные шансы стать одной из лучших игр года, и мы еще не раз вернемся к ней, раскрывая вам как игровые особенности, так и маленькие секреты приближающегося лидера.

Да, кстати, о секретах.

Разработчики особо отметили, что игра изначально строилась на принципах максимальной защиты от взлома (естественно, о подробностях умалчивают) и каких-либо cheat-кодов не предвидится.

Но мы то с вами знаем, что не перевелись еще «левши» в нашем отечестве ☺.

Ефим БЕРКОВИЧ

КАЗАКИ

Когда на выставке «EnterEx», проходившей в феврале этого года в Киеве, мы узнали, что в Украине начали делать компьютерные игры, то вначале не поверили. Кто же в обстановке всеобщего кризиса и процветающего пиратства рискнет своими деньгами и начнет вкладывать их в такие долговременные проекты, как производство компьютерных игр. Однако, съездив к производителям, мы убедились, что они действительно заняты разработкой сразу трех серьезных проектов: стратегией в реальном времени **«Казаки»**, *3-d шуттером* **«Venom»** *и аркадными гонкамии с элементами стратегии* **«HoveRace»**. *Ориентировочно все они должны появиться на прилавках магазинов в первом полугодии 2000 года. Естественно, мы захотели копнуть поглубже, и поэтому немедленно отправили к авторам (А) этих проектов, в фирму* **GSC**, *сразу двух своих корреспондентов — Оптимиста (О) и Скептика (С).*

С: Ваша фирма пока что практически не известна пользователям. Как вы решились заняться выпуском РТС в наше время и при такой конкуренции— вот только в прошлом месяце появился *C&C-2*, буквально на днях должна выйти вторая «Age of Empires».

О: Да, но именно этот жанр сегодня пользуется все возрастающей популярностью. И, несмотря на то, что игр подобного рода действительно много, люди с огромным удовольствием в них играют. Но дело даже не в жанре, а в том, КАК именно сделана та или иная игрушка. Естественно, с момента выхода *Дюны-2* прошло немало лет, и всем уже надоели бесконечные накапливания ресурсов и битвы стенка на стенку.

С: Это и так известно практически всем разработчикам, однако на деле ничего не меняется.

О: А вот *GSC* смогли найти выход. Давай предоставим слово разработчикам:

А: European Wars: Warlord's Style (так называется рабочая англоязычная версия, по-русски — **«Казаки»**) — историческая стратегия реального времени, она основана на европейских войнах 16-18 веков. В игре участвуют более 16 стран. Среди основных — Украина, Россия, Турция, Польша, Пруссия, Австрия, Швеция, Англия, Франция, Испания, Португалия, Пьемонт, Саксония, Алжир, Нидерланды, Венеция. Графика и баланс для каждой страны созданы с учетом исторических фактов и особенностей, что позволяет окунуться в атмосферу эпохи и возглавить грандиозные сражения минувших дней. В кампаниях одиночной игры и на картах сетевой игры воссозданы более 85 крупных войн, сражений и военно-экономических конфликтов 16 — 18 веков. Из наиболее примечательных назову такие: Нидерландская революция, революция в Англии, войны Речи Посполитой с Россией, Тридцатилетняя война 1618 — 1648 годов, Англо-Голландские войны, война с Фрондой во Франции, революционные войны во Франции и Испании, многочисленные колониальные войны Португалии и Голландии, борьба украинского народа за свою независимость в 1648 —1657 годах и более ранние восстания, война за Испанское наследство, Северная война, война за Австрийское наследство, война за Польское наследство, Семилетняя война, многочисленные войны европейских государств с Турцией и Алжиром, морские войны с пиратами и кампании захвата пиратских баз. А полная версия игры, по нашим замыслам, будет представлять собой обширную энциклопедию по войнам, сражениям, армиям, юнитам, оружию, способам ведения боя, экономике, технологиям, странам, историческим личностям и т.п.

С: Ну и что здесь нового? В «Age of Empires» тоже множество различных стран.

О: Давай послушаем дальше...

А: В EW **стратегия** реализована на уровне государства. Игроку предстоит сформировать мощное государство, защитить его границы и вести войны за новые территории и ресурсы. В начале игры, например, нужно *построить город*, вокруг него *соорудить оборону*, *наладить экономику*, *сформировать армию и флот*. Создав боеспособную армию, игрок проходит этап *перераспределения территорий*, поскольку ему нужен *доступ к новым ресурсам*. Он *развивает науки*, организует *оборону новых земель*. Когда сформирована *линия фронта*, а сражения малыми силами уже не меняют ситуации, наступает время *крупных баталий*.

Чтобы начать *наступление на позиции противника*, недостаточно обладать большой армией — государство должно быть экономически сильным, способным выдержать крупные боевые действия: во-первых, солдат нужно кормить, во-вторых, во время боев расходуются металл и порох, а в-третьих, наемникам нужно платить золотом. Когда государство не способно удовлетворять запросы армии, та выходит из повиновения. Поэтому после первоначального раздела террито-

рий игра постоянно балансирует между двумя состояниями: накоплением ресурсов и ведением на эти ресурсы крупных боевых действий. Государство может также *продавать или обменивать ресурсы* на внешнем рынке, использовать наемников из других стран. Реальная физика, трехмерный ландшафт и игровые особенности поднимают стратегию на более высокий уровень.

С: Тратить на каждый выстрел ресурсы? Оригинально... Действительно, тогда мимо цели много не постреляешь.

О: А я тебе о чем говорю?..

С: Так что там насчет *трехмерных ландшафтов*?

А: Благодаря трехмерности ландшафт приобретает особое стратегическое значение во время **боевых действий**. Так, *господствующие высоты*, как и в реальных сражениях, дают



большие преимущества при организации обороны или наступления, а взятие такой высоты нередко решает исход сражения. Построив на холме *башни*, установив там *пушки*, *мортиры* и разместив *стрелковых юнитов*, игрок получает *форт*, способный сдерживать натиск крупных сил противника. Сначала используются пушки: при артподготовке противник уничтожается на дальних подступах, навесным огнем мортир разбиваются близко подступившие войска, а стрелковые юниты снимают врага на близком расстоянии. Окружающие город холмы — прекрасная естественная защита, они позволяют хорошо укрепить линию обороны. Однако, если противник захватит эти позиции и расположит здесь артиллерию, — город обречен. Пушки стреляют только по прямой, поэтому они не могут поражать вражеские объекты, расположенные на более высоких или низких уровнях. В этих случаях применяются мортиры, которые стреляют навесом. *Многоствольные орудия* имеют мощную разрушительную силу, низкую дальнобойность и высокую скорострельность, это прекрасное средство для сдерживания войск противника в узких каньонах.

Пушка стреляет в трех режимах: *артподготовка*, *обычный выстрел* и *картечь*. В обычном режиме пушечный снаряд летит на стандартное расстояние, с некоторой вероятностью попадания. Такой режим служит для уничтожения оборонительных сооружений и артиллерии противника. Артподготовка позволяет стрелять значительно дальше, но вероятность попадания меньше. При этом режиме большое количество пушек «накрывает» значительную территорию на дальних рубежах фронта. В режиме картечи пушка с близкого расстояния стреляет картечью и способна уничтожить большое количество пеших и конных юнитов противника.

Но и это еще не все. Юниты теряют скорость при подъеме на возвышенность, где радиус обзора и дальность стрельбы выше. При взрыве пушечного ядра разлетаются осколки, они так же опасны, как пули. На болоте рикошет гасится, а каменистая местность его значительно усиливает. Здания и стены можно разрушить только артиллерией. Орудия, пушки и мортиры, шахты, некоторые здания, а также крестьян необходимо охранять, в противном случае их могут захватить враги. Когда в игре воюют разные страны, то, захватив вражеских крестьян, можно строить здания, а впоследствии — и юнитов противника. Это позволяет использовать преимущества противника и его страны.

С: Это на суше, но, насколько я знаю, в те времена было много битв и на морских просторах.

О: Естественно, морские сражения тоже не забыты.

А: В грандиозных **морских сражениях** бьются за господствующее положение на море, за колонии и прибрежные территории. В игре представлены *семь типов кораблей* с различными ходовыми характеристиками, вооружением на борту и стратегическими преимуществами. На каждый корабль набирается *команда* (которую, кстати, тоже нужно кормить).



При взятии корабля противника *на абордаж* между обеими командами завязывается бой. Побежденным считается тот, чьи матросы полностью перебиты. При абордаже корабли не могут двигаться и стрелять, а такое обездвиженное судно — легкая добыча для противника.

С: Ну, в общем-то, суть та же самая: набрал кучу войск — и вперед!

О: Помолчи, давай послушаем дальше...

А: В игре реализованы *боевые построения юнитов*: *шеренга*, *каре*, *колонна*. *В строю*, во главе с *офицером*, юниты повышают свои характеристики.

О: Учти еще возможность привлекать *наемников*, причем каждый последующий по цене превосходит предыдущего, то же происходит и при строительстве пушек. Кстати, при той же системе маркетинга у одной воюющей стороны артиллерийских орудий может быть лишь в два с половиной раза больше, чем у другой. Прибавь сюда гигантское дерево технологий, куда входит более трехсот научных открытий, причем многие технологии и связанные с ними строения могут быть только у той или иной расы.

С: Ты знаешь, почти убедил... А причем здесь рабочее название «Казаки»? Что, и *запорожцы* будут участвовать в игре?

О: Вот тут ты прав. Они не только будут участвовать, они — сильнейшие юниты на полях «European Wars: Warlord's Style». Вообще, надо заметить, что именно у России, Украины и Турции будут самые оригинальные войска и здания. Это связано с их тогдашней оторванностью от европейской цивилизации.

С: М-да, игрушка, на мой взгляд, будет неординарной. Что ж, с нетерпением будем ожидать ее появления на прилавках.

А: Ждите.

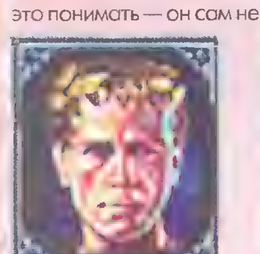
В [illegible] Игротеке такие огромные парки, что [illegible] есть своя [illegible]. И [illegible] интересные события. Можно даже сказать [illegible]. Например, [illegible]

*Фирма **1с** достаточно хорошо известна на рынке программного обеспечения как благодаря их знаменитой «1с бухгалтерии», так и играм. До сих пор самыми популярными были две серии игр: смесь РПГ с тактикой в реальном времени «Аллоды» и квесты о «Братьях Пилотах». И вот, наконец-то, в этой семье — пополнение, на свет появилась долгожданная РПГ **«Князь»**.*

Князь
Легенды Лесной страны

Ефим БЕРКОВИЧ

По замыслам создателей, он якобы основан на древнеславянской мифологии. На мой взгляд, это не вполне так. Я, например, не знаю, откуда в древнеславянском эпосе могли появиться Титаны. Естественно, наши далекие предки могли слышать о них от приезжих греческих купцов, но верили ли они в них сами — вопрос более чем спорный. Также вызывают недоумение некоторые нестыковки во вступительном мультфильме. К примеру, что это за полубессмертный хранитель искомого амулета Дракона? Как это понимать — он сам не



умирает, но его можно убить? Или как-то иначе? Да и сама крепость хранителя, на мой взгляд, как-то слишком легко была уничтожена. Наверное, за долгие годы ничегонеделания ее гарнизон окончательно обленился. А что это за почтовые соколы? О голубях знаю, а вот чтобы соколов вместо охоты использовать в качестве транспортного средства — пожалуй, создатели игры здесь перемудрили. Хотя нужно отметить: сам мультфильм-заставка смотрится неплохо.

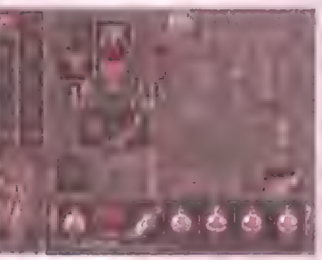
Впрочем, как известно, не в заставке ценность игры. Сначала вы должны выбрать, **за кого из трех персонажей играете**: *викинга Драгомира, византийца Михаила* и *славянина Волка*. От вашего выбора зависит, откуда вы начнете свой героический поход и насколько сложным будет прохождение игры. В «Князе» нет формального разделения по уровням сложности, однако у каждого героя свой путь. Одному придется то и дело сражаться, другой будет стараться решить свои проблем при помощи смекалки и дипломатии. Играть за викинга Драгомира — пара пустяков, сложнее всего —за византийца Михаила, а с Волком вы окажетесь на среднем уровне сложности. Драгомиру доступны все квесты, к тому же решение некоторых заданий существенно облегчено. Волку также доступны все квесты, однако выполнить часть из них значительно сложнее, чем в случае с Драгомиром. Михаилу предстоит решать большую часть возникающих проблем силой оружия, поскольку в Лесной стране византийцев не жалуют.

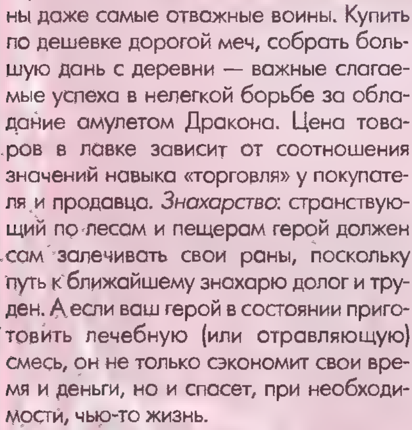
От вас также зависит, **кем будет выбранный вами персонаж**: воином, охотником, купцом или вождем, этим, в свою очередь, будет определяться бурное развитие тех или иных характеристик вашего героя. Доминирующая черта *воина* — *сила*, *охотника* — ловкость, *купца* — выносливость, а *вождя* — харизма. Мне, например, больше всего нравятся воины и вожди, но окончательный выбор, как всегда, за Вами. Надо только не забывать о том, что вы будете в любом случае водить за собой отряд соратников, каждый из которых будет помогать вам и в бою и в мирных заботах.

О **росте характеристик и наборе уровней** поговорим подробнее. Как и в других РПГ, опыта ваши персонажи набираются в каждом удачном бою, а после выполнения любого из квестов он растет только у основного героя ☹. В отличие практически ото всех игр этого класса, где вначале нужно получить следующий уровень, а затем уж распределять очки опыта на рост нужных вам параметров, в «Князе» система изменена: вы можете сразу потратить *очки опыта на рост своих характеристик*, а по достижении предела для этого уровня персонажа вам предложат *поднять уровень*. Впрочем, можно включить такую опцию, как *автораспределение*, тогда очки будет распределять сам компьютер, что немного ускорит игру. Правда, как и в других подобных случаях, машина делает это достаточно тупо. Вообразите, например, ситуацию: У Вас есть очень классный лук, но чтобы взять его в руки, не хватает всего одной единицы ловкости. Вы думаете, компьютер

добавит вам именно ее? Как бы не так. Поэтому не советую включать функцию «авто».

Кроме четырех основных характеристик, в «Князе» имеются и **дополнительные умения**, рост которых не зависит от вашего уровня. *Фехтование* — это ловкость, с которой вы орудуете мечом или топором, она повышается автоматически во время боя. *Меткость* олицетворяет такое грозное в руках мастера оружие, как лук: зачем рисковать, если можно атаковать издалека? Кроме того, лук идеален при стрельбе зажигательными снарядами. Автоматически повышается во время сражений. *Идентификация* — это умение распознать скрытые возможности волшебных вещей, оставшихся от эпохи Титанов. Сделать это далеко не так просто, как кажется. Чем выше эта характеристика, тем больше вероятность идентификации магического предмета, причем она срабатывает автоматически, как только предмет поднят с земли. Если этот навык недостаточно развит, то определить свойства предмета помогут волхвы, правда, за определенную сумму денег ☹. *Торговля*: уметь торговаться должны даже самые отважные воины. Купить по дешевке дорогой меч, собрать большую дань с деревни — важные слагаемые успеха в нелегкой борьбе за обладание амулетом Дракона. Цена товаров в лавке зависит от соотношения значений навыка «торговля» у покупателя и продавца. *Знахарство*: странствующий по лесам и пещерам герой должен сам залечивать свои раны, поскольку путь к ближайшему знахарю долог и труден. А если ваш герой в состоянии приготовить лечебную (или отравляющую) смесь, он не только сэкономит свои время и деньги, но и спасет, при необходимости, чью-то жизнь.





Итак, создан персонаж, который, на ваш взгляд, полностью отвечает требованиям игрового мира. Ему предстоит долгий и трудный путь Героя, но облегчить его участь можно, если знаешь особенности вселенной, в которой происходят события игры. *Лесная страна* состоит из отдельных областей, в каждой из которых находится деревня славян или викингов, лагерь византийцев либо хижина волхва. Часть **поселений** обнесена частоколом, вход сюда вооруженным представителям других народностей воспрещен: во избежание недовольства местных жителей вам придется сложить свое оружие у входа. Если же вокруг поселения нет частокола, смело входите с оружием.

Все поселения могут быть *нейтральными, враждебными* или *дружественными*. В первые можно заходить с оружием (если они не обнесены частоколом), однако здесь стоимость местных товаров и услуг специалистов значительно выше, чем в дружественных. В начале игры все деревни, кроме стартовой, относятся к категории нейтральных. Практически каждую из них можно перевести в ранг дружественных, выполнив определенный квест, который обычно можно получить у *старосты*. В случае каких-либо неправомерных, с точки зрения местных жителей, действий главного героя или его дружинников мужское население хватается за оружие и атакует. После такого инцидента деревня приобретает статус враждебной. Захватить нейтральные, а тем более — враждебные деревни можно и силовыми методами, например, напав на них. Если обороняющиеся убедятся, что атакующие значительно превосходят их в силе и вооружении, то они сдадут деревню, хотя обычно для этого требуется перебить определенное количество мужского населения. При ошеломляющем превосходстве вашей дружины местные жители могут признать поражение уже в самом начале боя. Не стоит забывать, что человеческие ресурсы в Лесной стране ограничены, поэтому повальное «вырезание» местных жителей не приведет ни к чему хорошему. Кроме специалистов и старост, в деревнях проживают простые жители: мужчины, женщины и дети, которые занимаются своими делами. Любого из них можно не только вызвать на разговор, но и зачислить в свой отряд (если, конечно, это не женщина или ребенок). Многие прохожие могут дать вам ценные советы или же попросить выполнить какое-либо поручение.

Надо признать, что 1с сделала действительно великолепную игру. Графика и музыка — на уровне современных стандартов. В отличие от того же *Балдурс Гейта*, игра имеет вполне нормальные системные требования: 32 Мб оперативной памяти, 166 MHz процесора, 8-скоростной сидюк, к тому же занимает всего 150 Мб на винчестере. А если учесть, что цена лицензионной версии всего 2,8 у.е., то «Князь», несомненно, займет достойное место в рейтинге игр.

К моему большому сожалению, я еще не завершил прохождение игры, поэтому назначение некоторых предметов мне непонятно. Список же тех, с которыми я разобрался, привожу ниже.

Лапка — перманентно сила +3 (все не скупайте, оставьте одну для квеста)

Вино — необходимо для выполнения того или иного квеста

Заячья лапка — для квеста

Лопата — для перекапывания локации

Зеркало — при его использовании все клады появляются на поверхности, заменяет лопату

Дубликатор — копирует все, что есть в клетке для скрещивания (например, круто копировать богатырские штуковинки)

Кукла — для квеста (передать ребенку, а взамен получить свисток)

Дудочка — меняет направление движения монстров (отгоняет их от тебя, хорошо применять против скелетов 13-го уровня: дуди и убивай)

Масло (орех в банку) — если вместе со стрелами, они становятся зажигательными

Яд (жало в банку) — если со стрелами, они становятся ядовитыми (монстры сами гибнут)

Противоядие — красное + черное

Мудрость (синяя банка) — дает опыт: лучше качать концентрацию до 15.0, дает до 500 за банку, временно уменьшает силу и здоровье до минимума

Пока сила не возросла, вторую банку не применяйте — эффекта не будет

Живая вода — (излечивает все + здоровье)

Свиток пирамид — +5 (или 6) на строительство

Свиток Гиппократа — +100 на знахарство (выше 500 не растет)

Потерянная карта (если играешь за византийскую деревню: единственный выход — перебраться через реку, открыть локацию где-нибудь снаружи)

Свиток кузнеца — + 4 (или 5) к кузнечным навыкам

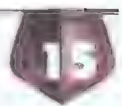
Камень луны — 10.0 к весу

Ключи разные (три штуки) — для открывания дверей в подземной локации

Амулет (из трех частей) — поможет прогнать Дракона (ну, это уже в самом конце, рядом с хеппи эндом)

Магнит — притягивает все шмотки из имеющихся в локации

Шар магического прыжка — моментальный прыжок через пространство (к концу будет три неиссякаемых).



[illegible] Гордон Фримен. Он успешно проявил себя на новой работе. Но как оказалось, [illegible] был помощник — морской пехотинец, прибывший в Блэк Месса с единственной целью — уничтожить всех.

HALF-LIFE
OPPOSING FORCE

Андрей ЯСЕНКОВ

Думаю, о Half-Life знают даже те, кто никогда не запускал эту разработанную бравыми ребятами из Valve игру. Она наделала много шума, и хотя несколько уступала в плане графики тому же Unreal, в нее играли больше и охотнее. Это, собственно, и было отмечено более чем 40 мировыми обозревателями, назвавшими Half-Life «лучшей игрой года».

Жанр: 3D-shooter.
Разработчик: Gearbox.
Издатель: Sierra Studios.
Примерная дата выхода: конец октября 1999.
Системные требования: Win 95/98, iPMMX или лучше 32-64Мб RAM, совместимая с DirectX 6.0 видеокарта или 3D ускоритель.

Хорошие игры должны иметь продолжения: это нужно и играющим, и бизнесменам-разработчикам. Другое дело, что появившиеся подделки трудно было назвать продолжениями. Официальное заявление последовало только через полгода: *Sierra* решала вопрос об общей концепции игры и достаточно придирчиво подбирала команду.

Выбор пал на *Gearbox Software* – молодых, но опытных разработчиков 3D-игр, работавших ранее в различных компаниях, таких, как *3D Realms, Microprose* и *Ritual*. Сотрудничество было плодотворным: разрабатывался сюжет и обсуждались перспективы новинки – **Opposing Force**. И надо признать, игра удалась.

История HL:OP начинается в те времена, когда еще продолжаются события *Half-Life*. Это тот же сюжет, но уже глазами солдата **Adrian Shepard**, высадившегося вместе с другими бойцами на территории *Black Mesa*, чтобы уничтожить всех находящихся там существ, в том числе *Гордона Фримена*. Такая завязка не может не заинтриговать, поэтому очень многих волновал вопрос, будем ли мы сражаться с отважным ученым или же в одной с ним команде. Успокойтесь, сюжет не изменился. HL:OP планируется как расширенный вариант знакомой нам истории. Но здесь введена дополнительная точка зрения на происходящие события. Да, Шепарду придется пройти теми же дорогами, но там, где раньше мы не ступали.

Подобный поворот событий позволит игроку увидеть то, что осталось «за кадром» основной игры. Фактически, развитие сюжета HL:OP — ответ на вопросы типа: «Что случилось с инопланетянами на Земле, когда Гордон принялся за них на Ксене? Что за G-man управляет планетой после ухода Гордона? И что за новые монстры проникли в щель, открытую Фрименом на Black Mesa?». Хотя в оригинальной игре мы получили некоторые объяснения по поводу темных интриг, сложившихся вокруг инцидента в научном центре, но, поверьте, в HL:OP все намного круче.

Как члена спецгруппы вас обеспечат *новейшим высокотехнологичным вооружением*. Например, *ломик* заменит pipe wrench (гаечный ключ), а *Desert Eagle .357* будет одним из самых быстрых и удобных пистолетов, ударную же мощь вам обеспечит *тяжелый пулемет M29* и *Spore Launcher*, в вашем распоряжении и ракетница животного происхождения. Но самая большая находка в сфере ручного оружия — *Barnacle (моллюск)*, оно очень похоже на монстра, охотящегося, сидя на потолке. С его помощью вы не только сможете захватывать противника длинными языками, но и бороться против телепортированных чужестранцев.

Для мультиплейера предусмотрен **Displacer**, который может перенести противника в любое место на карте. Если захотите, и вас зашвырнут в мир «чужих», где можно не только найти массу полезного, но и поохотиться на монстров.

А поскольку в игре появилось новое оружие, обнаружатся и новые враги. Среди них **Pit Drones** и мощный, высокоразвитый **Shock Troopers**. Вам будут противостоять секретные подразделения **Black Ops**: мужчины-ниндзя из охраны базы плюс Assassin, не менее опасные женщины-воины.

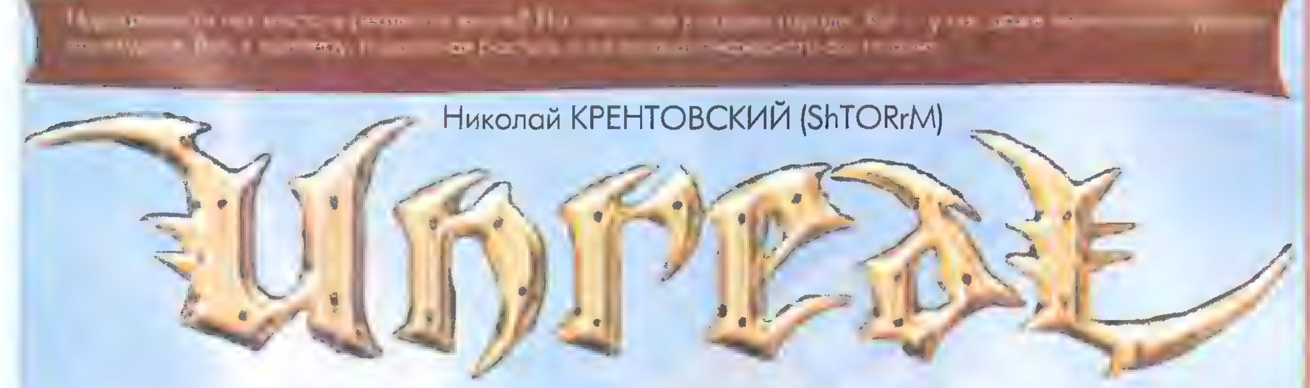
Но вы не будете одни. Разработчики обещают помощь высадившихся вместе с вами *«братьев по оружию»* (за них играет компьютер). Если вам совсем будет тяжко, вызовите по радио поддержку. Специальный солдат поможет прорезать дыру в стальных дверях, а медик вылечит от ран. А поскольку вы — солдат, то и все остальные солдаты Black Mesa на вашей стороне. В ваших интересах защищать своих коллег, а не оставлять их самостоятельно выяснять отношения с противником. В отличие от оригинальной игры, вы не ограничены двумя напарниками, а можете водить за собой целую армию. В результате получается уже более пригодная для командного прохождения игра, не так ли?



Так что, поверьте, Half-Life: Opposing Force – это вовсе не «старая» игра, улучшенная за счет нового вооружения и более продуманного «движка». Это — попытка по-новому посмотреть на то, как создавать продолжения к игре. И, на мой взгляд, вполне успешная.

Удачи вам!

Николай КРЕНТОВСКИЙ (ShTORrM)



В последнее время мультиплейерные игры становятся все популярнее. Люди днями и ночами просиживают в компьютерных клубах, уничтожая себе подобных в Quake 2, Quake 3: Arena, Unreal... Долгое время в одиночной игре Unreal был лидером: прекрасная графика, музыка и интересный сюжет. Но мультиплейер не дотягивал даже до уровня первого Quake. Чтобы исправить ситуацию, ребята из Epic Games решили сделать специальную мультиплейерную версию Unreal – Unreal Tournament.

Жанр: 3D Action.
Разработчик: Epic Games.
Издатель: GT Interactive.
Системные требования: Pentium II и выше, 32 Мб оперативной памяти (рекомендуется 64 Мб), 500 Мб на винчестере, желательно иметь 3D-акселератор (рекомендуется 3dfx Voodoo).

По сравнению с предыдущей версией, в Unreal Tournament улучшена графика, появилась возможность отдельно выбирать скин для лица и для модели в целом, боты поумнели, с помощью специального меню теперь с ними можно общаться, например, отдавать команды типа «За мной!», «Охраняй базу» и другие. Появились новые виды оружия, а старые немного изменились. В мультиплейере добавилось несколько новых режимов. А теперь давайте подробнее ознакомимся с происшедшими изменениями.

Как и в оригинальном Unreal, каждое *оружие можно использовать в двух режимах: обычном и альтернативном*. Всего в игре насчитывается 12 видов оружия. Какие? Смотрите ниже.

1. Нажмите единицу – и к вашим услугам одно оружие, **Ударный Молоток (Impact Hammer),** и один предмет, называемый **Транслокатором (Translocator)**. С его помощью вы можете телепортироваться в любое место. Это – оружие ближнего боя, не требующее боеприпасов. В обычном режиме вы можете накопить побольше заряд, а в альтернативном – выстрелить с небольшой ударной волной.

2. Тут находится обычный **Пистолет (Automag)**, а если хорошо поискать, и второй. В альтернативном режиме стреляет быстрее, чем в обычном.

3. Номер три – новинка, она называется **Импульсный Бластер (Pulse Blaster)**. В обычном режиме стреляет зарядами энергии, как пулемет, а в альтернативном – непрерывным потоком энергии.



4. У четвертого оружия изменились внешний вид и название. Теперь это **Шоковое Ружье (Shock Cannon)**. Стреляет охлаждающим веществом. В альтернативном режиме заряд летит медленнее, но здоровью вредит сильнее.

5. **Базука (Bazooka)** – это ваше пятое оружие. Если вы задержите прицел на жертве, то ракета «запомнит цель» и догонит даже убегающего врага. Но это возможно только в обычном режиме, потому что в альтернативном – Базука стреляет гранатами, которые, как и положено, летят по параболе.

6. **Осколочная Пушка (Flak Cannon)** практически не изменилась. Стреляет осколками, отскакивающими от стен. После выстрела в упор жертва, если на ней не было брони, как правило, умирает. В альтернативном режиме стреляет осколочной гранатой.

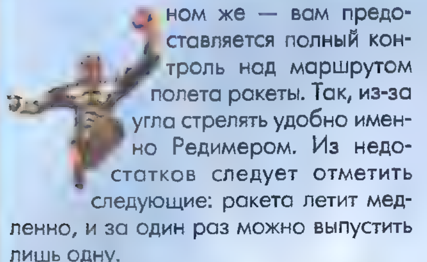
7. Еще одно оружие – **Метатель Дисков (Razorjack)**. После выстрела он может несколько раз рикошетить от стен. В альтернативном режиме диски при попадании взрываются.

8. Здесь всеми любимая **Биовинтовка «Ges» (Ges Bio Rifle)**. Ее снаряды прилипают к стенам и всплывают в воде на поверхность, а потом через некоторое время взрываются. Если кнопку альтернативного режима подержать нажатой подольше, то накопится большой заряд.

9. Это **Снайперская Винтовка (Rifle)**. Ничем, кроме внешнего вида, не отличается от оригинала из Unreal. В альтернативном режиме включается оптический прицел.

0: За ноликом закреплено два вида оружия: старый, проверенный **Пулемет (Minigun)** и **Редимер (Redeemer)**, средство массового уничтожения. Пулемет работает, как Пистолет: в альтернативном режиме стреляет быстрее, чем в обычном. А на Редимере следует остановиться подробнее. В обычном режиме ничего сложного: увидели врага, прицелились, выстрелили и уносите ноги, пока не накрыло ударной волной. В альтернатив-





ном же — вам предоставляется полный контроль над маршрутом полета ракеты. Так, из-за угла стрелять удобно именно Редимером. Из недостатков следует отметить следующие: ракета летит медленно, и за один раз можно выпустить лишь одну.

На этом наш обзор передовых видов вооружения закончен, и нас ожидают...

...а ожидают нас **предметы**, облегчающие будни рядового солдата. Фрукты нали, к сожалению, исчезли из игры, зато появились *колбочки с голубой жидкостью*, которые поднимут ваше здоровье на 5 пунктов, даже когда у вас все 100%. На месте *обычные аптечки*, добавляющие 20 пунктов здоровья, а также большая аптечка — прибавится 100 пунктов.

Существует *броня* трех видов. Бронежилет добавит 100 пунктов и защитит от ударов по туловищу, а поножи – 50 пунктов и избавят от ранений в ноги. Третий вид — силовой пояс (плюс 100 пунктов), он защищает все тело. Если на вас два первых вида брони, при ранении уменьшится как количество брони, так и явно ухудшится здоровье. Третий же вид защищает идеально — жизнь не уменьшается.

Кроме брони и аптечек, доступна еще парочка предметов. Первый — *временный усилитель оружия*, второй – *устройство, делающее вас невидимым*. Вот и с предметами разобрались.

А осталось нам рассмотреть...

...рассмотреть самое важное: **виды мультиплейера**. Всего их существует семь видов: *Десматч (Deathmatch), Командный Десматч (Team Deathmatch), Штурм (Assault), Превосходство (Domination), Захват Флага (Capture the Flag), Последний Выживший (Last Man Standing)* и *Даркматч (Darkmatch)*. А последние пять введены в Unreal впервые.

Десматч. Здесь ничего нового: каждый сам за себя. Кто набрал больше фрагов, тот и победитель.

Командный Десматч. То же самое, что и в предыдущем, только здесь команда идет на команду. Число участников — максимум четыре.

Штурм. Вот это уже нечто интересненькое. Одна сторона — защитники, а другая – атакующие. Последние должны за двадцать минут выполнить задание: захватить корабль и базу, остановить движущийся поезд, отключить орудие, уничтожить четыре терминала на подводной базе или еще что-нибудь. Защитники же, естественно, должны противостоять атакующим. Все не только просто, но и увлекательно.

Превосходство. На каждой карте существует несколько контрольных точек. Вы можете завладеть некоторыми из них. Каждая контролируемая точка постоянно начисляет вашей команде фраги. Чем больше точек, тем быстрее у вас будет необходимое количество фрагов. Рекомендую выставить ограничение на время игры: например, какая команда за двадцать минут наберет больше фрагов, та и победит.

Захват Флага. На любой карте два флага: соответственно, и команд столько же. Задача — украсть флаг у противника и принести к своему флагу. Тот, кто несет трофей, похож на движущуюся мишень: висящий у Вас за спиной флаг осветит даже самые темные места на карте. Команда, которая украдет флаг наибольшее количество раз, победила.

Последний Выживший. Это очень похоже на обычный Десматч. Игрок имеет 30 жизней. После каждой смерти одну из них вычитают. Оставшийся в живых становится победителем.

Даркматч. Это — вариант Десматча. На уровнях, где за неуплату отключили электроэнергию, бегают разъяренные жильцы с фонарями. Наиболее сообразительные выключают свой фонарь и ждут жертву. Победителем объявляется жилец, набравший наибольшее количество фрагов.

Помимо всего прочего, в игре существует *несколько опций*, делающих процесс немного увлекательнее. Вы можете увеличить высоту прыжка в два раза, увеличить/уменьшить скорость игры, сделать оружие более мощным, или наоборот. Также возможно ограничить время игры или количество фрагов, разрешить или запретить использование Транслокатора.

Теперь все игроки начинают соревнование одновременно: после загрузки карты каждый из них должен зарегистрироваться, нажав на кнопку выстрела. Через три секунды после того, как все зарегистрируются, начинается игра.

Одиночная игра — это тренировка с ботами, умеющими играть во все виды мультиплейера. Но сначала вы можете выставить уровень интеллекта ботов и их количество, а также настроить внешний вид каждого. Кроме того, организован *турнир* с ботами, в котором с каждым новым уровнем увеличивается сложность.

Условно турнир можно разделить на эпизоды, а эпизоды — на уровни. В каждом эпизоде свой вид мультиплейера, а чтобы вы не запутались, к вам приставлен инструктор. Подобный турнир — прекрасная тренировка для новичков, желающих быстро освоить игру.

А теперь о грустном: **о системных требованиях и не только**. Для нормальной игры вам понадобится 64 Мб оперативной памяти и 3D-ускоритель, желательно 3dfx Voodoo. Unreal изначально был рассчитан на эту видеокарту. Unreal Tournament поддерживает и другие ускорители, но хуже, чем Voodoo. Радует, что большинство компьютеров в мультиплейерных клубах нашего города полностью соответствуют выдвинутым требованиям.

Уже сейчас ясно — Unreal Tourna-

[illegible] опять наши летчики балуются... И ведь такие шустрые [illegible] миг, и их уже нет. Держи свою кры[illegible] шир[illegible] Миг

Богдана КОЗАЧЕНКО

MiG ALLEY

Любители авиасимуляторов, радуйтесь! Наступил ваш день: диск **Mig Alley** производства *EMPIRE interactive* появился на прилавках. *Системные требования* составлены по принципу «просто, но со вкусом»: Pentium 166, Windows 95/98, 32 Мб Ram, 2Мб SVGA. Самореклама в общих чертах такова: благодаря новому симулятору от *Rowan Software*, разработчика *Flying Corps*, вы станете участником войны в Корее, а если конкретней, командиром эскадрильи истребителей, «вся мощь которых направлена на русские ВВС, примкнувшие к Китаю и Северной Корее». Обещают улучшенный движок, качественную графику и «массу боевых машин»: F 86 Sabre, F 84 Thunderjet, F 80 Shooting Star, P 51 Mustang и MIG 15. Цитирую не без задней мысли. Во-первых, сразу понятно, что разработчик игры меньше всего заботился о патриотических чувствах потребителей симулятора в пределах СНГ. Может быть, кому-то и покажется забавным почувствовать себя этаким истребителем отечественной техники... Во-вторых, для того чтобы назвать 5 боевых машин «массой», нужна небывалая смелость или, в крайнем случае, весьма ограниченное знакомство с арифметикой. Итак, приступим.

В начале была *видеовставка*... Не слишком затянутый мультфильм высокого качества. Над горами летят самолеты, у подножья гор вьется дорога, по ней тянется колонна грузовиков и боевой техники. Самолеты эту самую технику успешно истребляют, красуясь серебристыми, гладкими, разрисованными драконами боками. Продемонстрировав напоследок пару-восемь фигур высшего пилотажа, они скрываются в небесной синеве, а вы оказываетесь тет-а-тет с панелью управления. Она представляет собой следующее: *1) Предпочтения; 2) Одиночная игра; 3) Сетевая игра; 4) Загрузить игру; 5) Переиграть; 6) Авторы и 7) Выход.*



«Предпочтения» (настройки игры) позволяют создать два различных мира, дают по-разному прочувствовать ощущение полета. Регулировке поддаются близость горизонта, текстуры, деревья, облака, ветер, внешний вид целей вашего и вражеского самолетов и пр.

Кнопка **«Одиночная игра»** выбрасывает 5 пунктов: *«Эпизод», «Быстрая миссия», «Кампания», «Целая война»* и *«Назад».*

Бывалые виртуальные пилоты могут смело пропускать опции «Эпизод» и «Быстрая миссия». Ничего нового они не узнают. А новичкам «Эпизод» пригодится. Разработчики EMPIRE interactive приложили максимум усилий, чтобы управление вашим виртуальным истребителем было приближено к реальности, поэтому неопытные узнают тут много нового. И первое, что придется сделать, это осваивать простейшие упражнения *«Взлет-посадка»*. Щелкнув на эту кнопку, вы с удивлением обнаружите, что ваш самолет уже парит в воздухе. Пока можете наслаждаться красотами графики. Графика, ты так хороша! Просто несказанно. Бурая лента реки извивается среди зеленых холмов, кое-где облагороженных хрупкими (с точки зрения самолета) деревьями. Небо застилают гряды облаков, издалека похожих на море, а сверху — на мягкое, пуховое одеяло. И о какой войне может идти речь? Когда вам надоест вся эта эстетика, начинайте освоение летного ремесла, которое еще очень пригодится в дальнейших боях.

Так как мы готовимся не к перевозке грузов, а к боевым миссиям, в первую очередь следует освоить *быстрый (боевой) разворот* и *некоторые фигуры высшего пилотажа — «мертвую петлю», «штопор», выход из него* и т.д. Все эти действия выполняются «стрелками». Если вы запланировали плавный поворот вправо и ничтоже сумняшеся жмете на эту стрелку как обычно, можете не сомневаться, машина сразу перевернется через правое крыло. Так что главное — приспособиться к тому, что самолет, в отличие от автомобиля и велосипеда, большинство движений выполняет медленно и плавно.

Чтобы достаточно ясно осознавать положение вашей машины, в правом верхнем углу расположен **экран линии горизонта**. Эмпирическим путем удалось выяснить, что русская *З (англ.Р)* включает паузу, *Е (Т)* — блокнот, *пробелом* можно стрелять, *End* позволяет обернуться, *Page Down* — посмотреть вправо, *Delete* — влево, *Page up* — вверх. Все это создает ощущение реального пребывания в кабине истребителя. Кнопка *Home* возвращает виртуальный шлем в обычное положение — прямо (мужественный подбородок упрямо выставлен вперед, веки прищурены, губы плотно сжаты). С помощью F2, F4, F6 и F10 вы можете наблюдать за самолетом с разных сторон, справа, сзади, сверху. По-моему, очень нужная опция: когда у тебя оторвано левое крыло, пользоваться delete бессмысленно, так как изнутри все равно ничего не видно. Зато, посмотрев со стороны, например, с точки зрения противника, можно увидеть во всех подробностях проводки, свисающие с места, где раньше было крыло. Вид сверху особенно забавен, если самолет катится по земле: ничего похожего на Бодлеровского альбатроса, больше всего он напоминает неуклюжую хромую курицу. Клавиши *1, 2* и *3* позволяют рассмотреть панель управления самолетом во всех подробностях (соответственно «анфас», справа и слева), *5* возвращает к лобовому стеклу и прицелу. Вообще панель управления выполнена реалистично. Кнопки, огоньки, рычаги нарисованы подробно и красиво и выглядят, как настоящие (говорю это как человек, который ни разу в жизни не видел панель управления настоящего самолета)!

Чуть не забыла: в игре вас называют *«Кобра»*, и вы — *предводитель целой*

эскадрильи американских самолетов. В низу экрана периодически появляются сообщения других Кобр. С ними, а также с базой, можно связаться кнопкой *K (R)*, выполняющей функции *рации*. Щелкните на нее, появится нечто вроде блокнота, в котором особенно примечателен раздел **«Бой»**. В вашем распоряжении сигналы «свободная охота», «ждите указаний», «самый близкий враг», «уходите», «я засечен», «на хвосте чисто» и «не чисто!». Помимо замечаний о ходе боя, ваши подчиненные любят прихвастнуть: «Ты видел, как я сделал это!»

Нужно отдать должное разработчикам игры: события в Северной Корее они изучили с поразительной, просто уму непостижимой точностью. Отведенный игроку отрезок времени — от 25 июля 1950 до 1 апреля 1951 года — разбит на 5 периодов (они же — миссии), названия которых не лишены некоторой поэтичности: *«Северная Корея вторгается», «Периметр Пуссана», «Затмение», «Вмешательство китайцев»* и *«Наступление весны»*. В вашем распоряжении как нелинейный сюжет, так и хронологический порядок прохождения.

Основная часть игры — *непосредственное участие в боевых действиях* — разделена на 5 миссий, полностью охватывающих события войны в Корее. Вот мы и добрались до **«Кампании»**. Так вот, для начала в вашем распоряжении — документальные фильмы. Черно-белые хроники помогут ощутить все контрасты реальной войны как в небесах, так и на земле. Карты с расстановкой сил противников, их базами, эскадронами, железными дорогами и прочими опорными пунктами можно увеличивать, раскрашивать значками и вертеть в разные стороны. Имена пилотов и летчиков эскадрона, я уверена, не придуманы; точно (правда, в фунтах) указано количество топлива и частота смены летного состава. К карте путь лежит через опции *«Назад», «Фон», «Фильм» (уже активная), «Цели»* и *«Начать»*. **«Фон»** предоставляет описание «текущих» фронтовых событий в стиле, соответствующем строгому и торжественному голосу Левитана: «Утром 25 июня 1950 Северокорейские отряды, возглавленные танками Т-34, быстро двинулись на юг от 38-ой параллели. Неподготовленные силы Южной Кореи были отброшены назад». Повторюсь, разработанный до мельчайших деталей сюжет — одно из основных достоинств игры. «Фонов» и «Целей» пять, столько же, сколько и миссий.

«Цель» в любой войне одинакова: уничтожить врага, а если это не удается сразу, то замедлить его, врага, напор, а не то — позиции вашего подразделения будут подорваны, что, сами понимаете, смерти подобно...

Перед вылетом на задание вы можете получить сводку о положении в том районе, в который вы следуете. Вам дают возможность ознакомиться с данными разведки, расположением вражеских баз, вероятными передвижениями наземных и воздушных сил противника. Анализируя эту информацию, необходимо составить план предстоящей операции. В вашу задачу не входит уничтожение ВСЕХ сил противника силами одной эскадрильи. Цель — незаметно пробраться в назначенный район и выполнить задание — уничтожить базу, разбомбить автоколонну и т.д. Для этого можно использовать все уловки, разработанные за многие годы воздушных боев, то есть маскироваться в облаках, атаковать под таким углом, чтобы солнце светило прямо в глаза противнику и прочее.

Противник у вас будет достойным: достаточно разумный; AI нормальный. Как всякий уважающий себя истребитель, МИГ во что бы то ни стало постарается зайти с хвоста, чтобы избавить ваш аппарат от лишних деталей, и т. д.

В общем, *Mig Alley* — нормальный авиасимулятор, достаточно сложный и красивый. Правда, борьба с клавиатурой, возможно, принесет вам несколько мучительных минут. Например, мне так и не удалось обнаружить настройки, в которых указывалось бы управление полетом и боем. О да, предвижу возражения и заранее не спешу спорить: не исключено, что эти настройки действительно указаны в игре. Просто они очень хорошо спрятаны.

Также надежно замаскирована кнопка *«Выход»* в «Эпизоде» и «Быстрой Миссии». По моим наблюдениям, только *F12* имеет какое-то к этому отношение, однако выводит почему-то прямо в Windows. Панель управления в этих миссиях скрывается, как вражеский шпион.

В крайнем случае, рано или поздно понимаешь, выхода никакого нет: просто придется научиться поднимать самолет в воздух и успешно сажать его обратно столько раз, сколько выдержит кинескоп монитора. Впрочем, в любом случае можно нажать *Reset*. Но не эти трудности самое главное. Главное, что любители авиасимуляторов, стратегий и тактических хитростей знают, что их любимую игрушку уже можно приобрести.

Василий ПОПОВ

Shadow Man

«Грядет Апокалипсис. Темные Души пришли в наш мир — я чувствую их присутствие. Многие столетия эта ужасная сила находилась за гранью добра и зла, отделяющей Мир Живых от Страны Мертвых. Но был построен Собор Страданий, и открылись врата Миров. И вот мчатся по земле Пятеро, и сила Темных Душ питает их. Они готовят путь для армии Тьмы и приносят кровавые жертвы на алтарь Хаоса. Никто не сможет противостоять их Силе. Никто, кроме носителя Маски Теней...»

Когда заходит речь об играх в стиле action/arcade с видом от третьего лица, сразу вспоминается незабвенный *Tomb Raider*. Всемирная любимица Лара Крофт, несмотря на почтенный возраст, прочно удерживает первенство в этой области компьютерных игр. Удержать трон всегда труднее, чем захватить — так было во все времена. Лавры Tomb Raider'а давно не давали покоя многим фирмам-разработчикам, и вот, наконец, появилось несколько замечательных игрушек, всерьез претендующих на первенство в мире action/arcade.

В начале лета *Lucas Arts* потрясла геймерский мир новой игрой *«Star Wars. Episode I. The Phantom Menace»*, отличающейся прекрасной графикой, увлекательным сюжетом и созданной по мотивам одноименного фильма. Совсем недавно вышел *«Drakan: Order of the Flame»*, который всерьез намерен потеснить Лару Крофт с королевского трона. Те, кто видели демо-версию, не могут со мной не согласиться. Но сегодня речь пойдет еще об одном потенциальном хите, выполненном в этом жанре. Я имею в виду **«Shadow man»** от фирмы *Acclaim*.

Вы решили бросить вызов Дьяволу? Ну что ж, добро пожаловать в Ад! Спасать мир от Апокалипсиса вам придется в шкуре *Майкла Лероя* — колдуна, знатока магии Вуду, носителя Маски Теней. Чтобы расстроить дьявольские планы Сил Тьмы и вернуть Темные Души в Страну Мертвых, вам предстоит проделать долгий и опасный путь, пройти через мрачные земли Страны Мертвых, камеры смертников в техасской тюрьме, улицы Нью-Йорка, древние лондонские подземелья... Приготовьтесь к путешествию в обитель Ужаса. Мрачная атмосфера игры захватит вас с первых кадров вступительного ролика и будет удерживать в напряжении до последней минуты.

Началась эта история еще в начале XVIII века, когда на заболоченных землях Луизианы был схвачен, обвинен в колдовстве и зверски убит Максим Сент-Джеймс. Поздно ночью, когда убийцы, вдоволь поиздевавшись над трупом, разошлись по домам, к изуродованному телу подошла молодая негритянка и, проведя древний ритуал, извлекла из его груди странный светящийся предмет, в котором человек, посвященный в тайны культа Вуду, без труда узнает ужасный артефакт — *Маску Теней*.



Прошло двести лет, наступил год 1973. Вернувшись с вьетнамской войны, бывший «зеленый берет» Майкл Лерой работает таксистом. Однажды он подбирает на улице истекающего кровью человека, который умирает прямо у него в машине. В чемодане погибшего Майкл находит 200 000 долларов, которые без лишних раздумий забирает себе. Но истинные хозяева чемодана быстро находят дом Майка и, ворвавшись в квартиру, убивают всю его семью. Самому Лерою удается бежать. Он находит убежище в грязных трущобах негритянского квартала, где его прячет молодая негритянка Агнетта. Подлечив раны, Майк отправляется на поиски своих обидчиков. Разъезжая по стране, он убивает их одного за другим. Тяжело переживая гибель своей семьи, Майк начинает пить, опускаясь все ниже и ниже.

И вот однажды в номер гостиницы, где валяется пьяный Майк, проникает Агнетта. Проведя над Лероем тот же ритуал, что и два века назад над телом Сент-Джеймса, она вживляет в него Маску Теней. В результате таксист-неудачник лишается права выбора и превращается в самое мощное орудие приверженцев культа Вуду — в Путешественника между Мирами, в Человека-Тень.

Заинтересовавшиеся необычной судьбой Майкла Лероя смогут найти подробное описание его жизни в серии комиксов или в художественном фильме *«Shadow man»*. Последний имеется и на нашем видеорынке. По мотивам этих произведений той же компанией Acclaim создана игра для приставки «Nintendo». И вот теперь Человек-Тень пришел завоевывать ПК.

Мир захлестнула волна серийных убийств. Что общего между пятью маньяками, совершившими свои преступления в 1999 году? У каждого из них свой «почерк», своя судьба, они живут в разных городах, принадлежат к разным слоям общества. Трое из них ожидают исполнения смертного приговора в тюрьме графства Гарделл, двое еще на свободе. Каждый из них обезображивал тела своих жертв, вырезая на

них таинственные знаки. Все они писали стихи, предрекающие пришествие Дьявола и неизменно заканчивающиеся фразой: «Ибо нас множество».

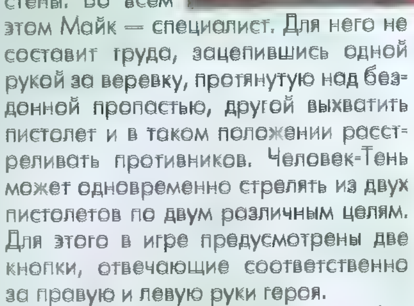
В своей беспечности и повседневных заботах люди забыли о существовании сверхъестественных сил. Никому из них и в голову не могло прийти, что эти преступления – ни что иное, как кровавые жертвоприношения Дьяволу, знак приближения Апокалипсиса. Люди бессильны перед наступлением потустороннего зла, но истинный смысл кровавых деяний Пятерки не ускользнул от Агнетты, верховной жрицы культа Вуду. Она поняла, что давнее пророчество сбылось. Но кто может предотвратить приход Армии Тьмы, остановить предвестников Апокалипсиса? Кого противопоставить силе Темных Душ? Не только обычному человеку, но и искушенному магу это не под силу. Только одно существо способно пройти в Страну Мертвых и, проследив путь Темных Душ от Собора Скорби до мира живых, расстроить дьявольские планы Сил Тьмы. Это – Человек-Тень.

Благодаря оперативному трехмерному движку одинаково реалистичными предстают открытые заболоченные просторы Луизианы и узкие катакомбы Страны Мертвых, величественные готические залы Собора Скорби и лабиринты лондонского метрополитена. Туман, окутывающий ранним утром дом Агнетты, и призрачный свет факелов у Ворот Темной Стороны потрясающе натуральны, а



тени просто поражают воображение Они как будто живут своей жизнью. В призрачном свете потусторонних подземелий тень главного героя не раз заставит вас вздрогнуть и схватиться за оружие. Прекрасно изображена вода: при всей своей прозрачности она чуть-чуть отливает красным, что создает впечатление растворенной в ней крови. Движения плывущего Майка отвечают всем законам гидродинамики: так, и только так, ведет себя в воде профессиональный пловец. Вообще все движения главного героя реалистичны донельзя. Бегает Майк довольно быстро, но если ему приходится пятиться задом, он поминутно оглядывается, замедляя движение. Поскользнувшись, он растопыривает руки, пытаясь сохранить равновесие, – так делает любой оступившийся человек. Ему часто приходится ходить по мелководью, и тогда тело Майка полностью производит те замедленные, слегка неуклюжие движения, которые характерны для бегущего по колено в воде. Как в любой аркаде, вам придется много прыгать, лазать по канатам, взбираться на отвесные стены. Во всем этом Майк – специалист. Для него не составит труда, зацепившись одной рукой за веревку, протянутую над бездонной пропастью, другой выхватить пистолет и в таком положении расстреливать противников. Человек-Тень может одновременно стрелять из двух пистолетов по двум различным целям. Для этого в игре предусмотрены две кнопки, отвечающие соответственно за правую и левую руки героя.





Звуковое оформление играет особую роль – оно создает атмосферу настоящего ужаса. Прекрасно подобранная музыка, церковные песнопения, жалобный плач мертвых душ и леденящий кровь рев монстров гарантируют небывалый прилив адреналина в крови и ночные кошмары.

«Shadow man» – одна из тех немногочисленных игр, где «тупость» AI не раздражает. Что греха таить, ваши враги не особенно обременены интеллектом. Жители Страны Мертвых атакуют только в лоб, не применяя никаких тактических ходов. Но нехватка ума у них с лихвой компенсируется силой и живучестью. В игре НЕТ слабых противников. Когда монстр с жутким воем бросается в атаку, вы, судорожно нажимая на кнопку, отвечающую за стрельбу, будете мечтать только об одном – чтобы эта тварь поскорее издохла. Боссы ведут себя разумнее, но на то они и боссы. К тому же, на их стороне сила Темных Душ, и справиться с ними обычными методами не удастся.

В арсенале Майка два типа *оружия*: обычное, которым он пользуется в своем мире, и магическое, для Страны Мертвых. К первым относится «джентльменский набор шутера»: *пистолеты* (среди них – знаменитый Magnum Desert Eagle, Пустынный Орел, калибр .50), популярный во всем мире *пистолет-пулемет «Узи»*, его американский аналог *«Инграм»* и многие другие. Все оружие тщательно прорисовано, вплоть до мельчайших деталей. Но, как уже отмечалось, средства уничтожения, созданные человеком, бессильны против слуг Зла. Для них у Майка припасены «подарки» из магического арсенала Вуду: *Shadowgan*, *Flambeau*, *Calabash*, *Asson* и др. К тому же, во время путешествия вам придется собирать артефакты, благодаря которым ваша магическая сила возрастает: человеческие глаза, уши, выбитые зубы, обрезанные ногти и многие другие предметы, не только приятные, но и полезные (с точки зрения вудуиста).

К сожалению, во всем этом великолепии имеется несколько неприятных моментов. Например, каждый уровень загружается раздражающе долго. И в самой игре имеется несколько досадных глюков: Майк без труда пробегает сквозь тело своих противников, частенько умудряется застревать в стенах. Остается надеяться, что в ближайшем будущем появится патч, который устранит эти недоработки.

Но если смириться с этими (надеюсь, временными) неприятностями, игра просто великолепна. Видеовставки очень органично вписаны в сюжет, а системные требования не так уж высоки: P166, 3D-ускоритель, 32 Мб RAM.

«МОЙ КОМПЬЮТЕР»
N.40-41(53-54) 11.10 99-18.10.99

А, наши дорогие гости, и вы заинтересовались крылатым силуэтом на фоне той горы? Что ж, вы абсолютно пра[illegible] это [illegible] внимания места. Наш экскурсовод проведет вас к человеку, который [illegible] эти кручи, [illegible] некоторое время с их обитателями — Драконом и его прекрасной хозяйкой.

Артем ПРИГОРОВ (Zest)



В игровом номере за июнь/июль 1999 года мы уже писали о трехмерной квестово-ролевой 3D-action от третьего лица **«Дракан — Клан огня»**, *в то время находившейся на бета-тестировании. Уже тогда, после прохождения демо-версии, стало ясно: это — достойная вашего внимания игра. Наверняка, всякий геймер уже успел ее опробовать. Поэтому пришло время поглубже заглянуть в виртуальный мир, созданный Illusion Software, разобраться в загадках, которые предстоит решить Ринн, чтобы спасти своего брата, и узнать некоторые хитрости по прохождению.*

Как все начиналось

Из воспоминаний Ринн:

«Мы шли с братом по лесу. На нас напали вартоки, кабаны-монстры. Я убила двоих, но их оказалось слишком много. Я потеряла сознание. Когда же очнулась, сразу побежала в деревню. Она была полностью разрушена, вокруг ни одного человека: кто погиб, кого увели в плен. Но что-то подсказывало мне, мой брат жив. И я отправилась на поиски...».

После продолжительного мультфильма на «движке» игры вам передается управление героиней, и вы сразу попадаете в прекрасный фэнтези-мир, созданный Illusion Software. Качественная графика, высокая детализация персонажей — все максимально приближено к реальности. Соответственно, высоки и *системные требования.* Понадобится трехмерный ускоритель и процессор от 200 MHz и выше. Но внешняя эффективность — не единственные козыри разработчиков.

В игре *соединены многие жанры.* Они удачно комбинируются, создавая неповторимую атмосферу. Перед вами раскроется огромный мир, полный опасностей и... А что еще нужно игроману? Дайте же, дайте поскорее в руки магический меч и крепкий щит. Пришло время битвы за справедливость. Итак, как же удалось создать такой удачный геймплей?

С миру по нитке

Как и в *«файтингах»*, например Mortal Kombat, Ринн прекрасно владеет **комбинациями**, или, как их еще называют, **суперударами**. Одновременно нажимая определенные кнопки, вы сможете выполнить *пируэт, финт, декстер* и другие движения; добиваться того, чтобы меч поражал насмерть или чтобы послушное тело Ринн ускользало из-под смертельного удара.

Самое простое из всех комбо: **вперед-удар**. Делается выпад (тычок острием клинка) вперед. Если особо повезет, попадете противнику в глаз и завалите его сразу. Применяется и **критический удар**, в этом случае сила удара увеличивается. А вот если выполнить **назад-вперед-удар**, то последует *синистр* (рубящий удар лезвием) *квартой* (сокращенный замах оружием, позволяющий сэкономить время удара). Слабее, но быстрее обычного замаха в четыре раза) по ногам, потом обратный *финт* (удар наотмашь) с *декстером* (переход тела в позицию, из которой легко наносить или парировать удар. Зависит от сложившейся ситуации) и завершается все *пируэтом* (движение, позволяющее увернуться от удара) с еще одним рубящим ударом.

Вас не смутили эти термины? Несмотря на сложность, возьмите их на заметку, — головы противнику не сносить. Кстати, последнюю весьма просто рубить из *пируэта* — **стрейф влево-вперед-удар** — ваша героиня выполнит *вольт* (движение, похожее на «стрейф» — приставной шаг, используется для избежания удара) и *выпад.* А если нажать **стрейф вправо-вперед-удар**, то будет *финт.* Следующей используйте комбинацию **вперед-назад-удар**. И так далее.

Но вот *блокировать удары* Ринн не умеет. Она скорее любуется своим отражением на клинке, чем защищается. Поэтому лучше использовать *сальто* (прыжок с переворотом в группировке) или вольтом уходить от удара, нежели пытаться его парировать. Боковое сальто выше не только прыжка вперед, но и обратного сальто. И помните: длинное оружие всегда эффективнее. Ринн, размахивающая двуручным мечом, рьяно уничтожает противников, не подпуская монстров даже на длину клинка!

Квестовые загадки в игре не особо сложные. В основном, все сводится к поискам ключа или рунного камня. Например, чтобы завладеть «ключом» к Храму Обучения, нужно завалить одну из колонн рядом с пьедесталом и тем самым обезопасить себя от коварной газовой ловушки. А чтобы заполучить рунный меч, необходимо поджечь Ароком огонь на пьедестале через отверстие в гроте. А потом заставить статую рыцаря смерти выстрелить из лука через горящий пьедестал, и огненная стрела растопит лед, в котором лежит рунный меч.

К сожалению, стопроцентной **ролевой игры** из «Дракана» не вышло. Понятие «опыт» существует только по эту сторону экрана — вы можете стать опытнее, но не ваша героиня. Однако все остальное, что присуще RPG, есть:

☞ *разнообразное колюще-режущее оружие* дополняется обилием



стрел и *луков*. Вот их подробная классификация. Стрелы обычные (они снимаются с трупа и могут быть использованы вторично); с ядовитым газом; магические (самонаводящиеся); взрывающиеся. Луки: длинный, тяжелый, скорострельный, магический (к луку прилагается особый колчан с 40 стрелами, нигде больше таких стрел вам не найти);

☞ *магическое оружие*: топоры, бьющие молнией; особый меч рыцаря смерти, отбирающий жизненную энергию у противника, как в Diablo; рунный меч, он дается перед финальной битвой, именно им вы будете драться со своим братом;

☞ *колбочки*, в которых находятся всем известные *Health Elixir*, восстанавливающий примерно 20% жизни, и *Potion of life*, регенерирующий 80%, плюс *напитки*, делающие вас невидимым и неуязвимым;

☞ *магические кристаллы* (огонь, молния, лед), их можно использовать в борьбе с противником;

☞ *прочность* (Durability), оружие тупится и ломается (кроме особых мечей, укрепленных магией), броню можно пробить, и она, в конце концов, распадается;

☞ *пробивающая способность* (мифрильные мечи и крошащее оружие (молот, булава) пробивают броню противника намного эффективнее, чем обычный двуручник).

Уж что в «Дракане» налицо, так это **экшн**. Ищете ли вы ключ или коллекционируете эликсиры жизни, но всегда вас ожидает непрекращающаяся битва в трехмерном мире. Независимо от того, ждете ли вы в пещере монстра-кабана, чтобы воткнуть ему меч в спину, или осторожно облетаете гору, сидя верхом на Ароке, опасаясь, что в любой момент из тумана выпорхнет выверн и будет атаковать, — ваши ощущения точно характеризует непереводимая на русский английская фраза *Adrenaline Rush* (дословно: рывок адреналина).

Кстати, об Ароке! Разве полет на драконе не свидетельство тому, что игру можно назвать еще и **летным симулятором**. Чего стоят высказывания дракона, если во время полета в вас попадает баллистический снаряд: «Strafe, friend, strafe!», — тут уж поневоле даже ламер (наконец-то!) научится стрейфиться. А потом и по сети коего-нибудь из старых оппонентов сделает.

Кстати, о **мультиплейере**! В «Дракане» можно и нужно проводить **десматч**. Это стимулирует тягу к жизни и любовь к любым драконам ☺...

You go – we go! (Ты погибнешь – мы погибнем)

Героиня и дракон в игре — единое целое. Как только вы найдете *кристалл Души (The soul crystal)* и расколдуете Арока, то ваши жизненные силы объединятся. Гибнет Ринн — умирает Арок. И наоборот. Все, как в сказках. Но есть и небольшой баг. Когда Ринн верхом на Ароке, то ее броня защищает обоих. А это неверно, ведь нельзя же духовно нацепить на дракона броню!

Но, несмотря ни на что, игра состоялась. Какое замечательное ощущение свободного полета на драконе по бесконечным просторам. Иногда хочется забыть обо всем и, покружив в небесах, спикировать на маленькую деревеньку. Туман расступается по мере приближения к земле, уже видны убегающие люди, слышны крики и слова молитвы... Кхм! Пардон, замечтался. Я б в пилоты на драконах пошел – пусть меня научат. Честслово! *Симулятор полетов* в «Дракане» отпадный. Уже за это рекомендую пройти всю игру.

Энциклопедия юного сурка

Выжить, преодолевая суровые испытания, выпавшие на долю Ринн, не так-то просто. Существует немало хитростей, которые заметно облегчат вам жизнь не только в боях. Так, к примеру, каждый *монстр* в «Дракане» имеет свой *скриптовый AI*. Вы же, в свою очередь, должны знать, где у противника «слабое место», чтобы эффективно с ним бороться. Так, гигантов рубите по ногам и одновременно стрейфтесь (то есть избегайте ударов). Когда они умирают, вы сами падаете от землетрясения. Старайтесь, чтобы вас не придавили их огромные туши. *Рыцарей смерти* обходите в пируэте сзади и финтуйте. Или попросту перепрыгивайте и вновь финтуйте. Огромных *вартоков* со щитами обогните слева и рубите из пируэта по шее. Можно применять и финт. *Противников-драконов* проще всего уничтожить не огненным дыханием Арока, а стрелами (магическими, конечно). А еще, по-моему, не стоит тратить время и силы, чтобы добить раненных в бою тварей, они сами умрут от потери крови.

В финале вам предстоит сразиться *с собственным братом*, в которого вселился злой дух. Тут поможет *рунный меч*. О! Он достоин отдельной саги. Это самое лучшее оружие в игре (сила удара 50). Оно пробивает любую броню, и его нельзя уничтожить. Сравните сами, в начале вам дается меч, снимающий в лучшем случае 5 хитов жизни. Но, к сожалению, магическая сила самого сильного меча иссякнет, как только вы вышибите дьявола из тщедушного тельца брата. Впрочем, новых боев уже не предвидится... в этой части. Сражаясь с братом, не отдаляйтесь от него дальше, чем на шаг, и постоянно рубите. Когда же победа будет близка, ваш противник свалится в пропасть-портал, тогда придется сражаться с четырехголовым драконом. Тут хорошо зарекомендовал себя обычный огонь. Нужно попросту отжечь поочередно все головы, и победа ваша. А затем: в портал...

И ждать выхода «Дракан-2»!

Маленькие девочки... Очаровательные, прелестные, подчас капризные и требовательные... Как трогательны и настойчивы они в своем стремлении быть красивыми и изящными. И игрушки у них должны быть красивыми, изящными и не хуже, чем у подружки. Как дорого порой обходится это стремление к совершенству нам, родителям. Вы купили дочке в подарок Барби? Берегитесь! Это только начало. Вам предстоит раскошелиться на дом, гардероб, кроватку, автомобиль, друга Кена и подружку Кристи. Правда, есть выход из этого «игрушечного» марафона. Это — выход в виртуальный мир, где есть Барби с ее огромным гардеробом, домом и многим другим. Даже с **Клубом верховой езды**. *Фирма* **«Mattel Media»** *позаботилась о том, чтобы родителям не пришлось в придачу к Барби докупать конюшню, лошадей, а также ипподром.*



Розовая мечта

Наталья ГРАДОВАЯ

Игра создана исключительно для девочек, мальчишкам тут делать нечего. Здесь не стреляют, не устраивают засады и не подсчитывают очки. Достаточно заполнить карточку члена Клуба, и ваша дочка окажется в Секретной долине, где и расположен Клуб. Барби сразу же возьмет ее под свое покровительство и подробно расскажет об истории клуба, его порядках, о жизни в Секретной долине. Она проводит девочку в конюшню, поможет выбрать лошадь и дать ей имя. Барби научит ухаживать за лошадьми: как их купать или чистить щеткой, угощать сахаром, ягодами или морковкой. Потом она покажет, как оседлать лошадь и преподаст первый урок верховой езды. Барби — прекрасный учитель. Она исключительно терпелива и поможет вашей девочке справиться с поводьями. А я советую еще при входе в игру выбрать **управление с клавиатуры**. *Стрелка вверх — быстрее, вниз — медленнее, вправо-влево — повороты, Enter — прыжок через препятствие, пробел — остановка* (управлять с помощью мыши тоже несложно, но у 3-4-летней наездницы могут возникнуть проблемы). Прежде чем отправиться на прогулку, загляните на доску объявлений. Откройте Книгу Клуба и прочтите его устав. Потом просмотрите фотографии лошадей и познакомьтесь с их характерами — ведь все лошади разные. Одни любят гонки, другие — прогулки на природе, а третьи... — целоваться. Познакомьтесь с **картой Секретной долины**, щелкнув клавишей мыши на символ в низу экрана. *«Заячья тропа»*, *«Радуга»* у водопада, *«Яблочная аллея»*, *«Старый мост»* — такие поэтические названия у адресов прогулочных маршрутов. И местность в Секретной долине весьма живописна. Ручьи и рощи, яблоневый сад, морское побережье, море цветов, постоянно меняющиеся пейзажи — графика в игрушке прекрасная. Разработчики позаботились и о звуковом оформлении. Щебетанье птиц, шум воды в ручьях и водопадах, даже копыта стучат по-разному, в зависимости от покрытия беговой дорожки. Здесь продуманы все мелочи. Персонажи тоже проработаны тщательно и детально. И Барби, и лошади выглядят и движутся очень грациозно и естественно.



Рядом с картой, на **панели управления** в низу экрана, вы увидите и другие символы. *Знак вопроса* — это, конечно, помощь, *дом* — конюшня, *цветок* — фотоаппарат (фотографии можно распечатать). Есть также *рация* и *сумка для находок*. Последний значок на панели — *выход*. Если вы щелкнете клавишей мыши на рацию, Кристи пригласит вас поучаствовать в гонках. Советую хорошенько потренироваться в преодолении препятствий, иначе будет нелегко обогнать Кристи. Можно устроить и скачки с препятствиями. На огромной скорости лошадь с юной наездницей пронесется по всем аллеям и тропам Секретной долины, с маху преодолевая кучи камней и бревен, перегородившие дорожки в самых неожиданных местах.

И, наконец, самое интересное — **головоломки**. На *доске объявлений* есть перечень заданий, которые ребенок должен выполнить в процессе игры. Например, нужно проверить почтовый ящик в конце Заячьей тропы. Приехав туда и открыв ящик, девочка найдет письмо, из которого узнает, что в дупле старого дерева ее ждет сюрприз. Теперь нужно будет отыскать дерево, изображенное на рисунке, и выполнять задания дальше, распутывая цепочку головоломки до конца.

Если уж речь зашла о головоломках, стоит поиграть в игрушку **«Барби-детектив»**. В коллекции игр о знаменитой кукле она занимает особое место. Это единственная игрушка, где любимица девочек всего мира не вертится перед зеркалом и не рисуется: мол, глядите, какая я изящная и утонченная, и замашки мои совершенно аристократические. Здесь Барби (для разнообразия) занимается интеллектуальной деятельностью — расследует исчезновение своего друга и напарника Кена. Дело в том, что они с Кеном и Кристи решили отметить успешное окончание Академии детективов и отправились на карнавал. А там Кен решил поучаствовать в шоу местного иллюзиониста. Он вошел в волшебный шкаф и... исчез. Совсем. Одновременно выяснилось, что касса карнавала ограблена. Поэтому Барби пришлось немедленно переквалифицироваться в детективы, не дожидаясь приезда полиции. Если не учитывать, что наступила ночь и Барби осталась

в *Парке развлечений* совершенно одна, не считая нескольких подозреваемых, то, конечно, она беспокоилась только о своем друге. Все улики, найденные ею при помощи *волшебной лупы* (кстати, очень полезная вещь, просвечивает все насквозь, не хуже рентгена), фотографируются и заносятся в компьютер. Кристи помогает ей, постоянно находясь на связи. Территория парка впечатляет своими размерами, и Барби предстоит исследовать каждый ее уголок, от подвала под павильоном иллюзионистов до свалки на заднем дворе. Попутно она обнаруживает несколько интересных игр, в которые предложит сыграть и вашей дочке.

Управление в игре очень простое. Нужно подвести курсор мыши к краю экрана, здесь он превратится в розовую стрелку: куда она укажет, туда Барби вас и направит. Если какой-либо предмет мешает пройти, нужно слегка изменить направление движения и обойти препятствие. Чтобы взять лупу, просто щелкните на нее мышкой. Глядя через лупу на какой-либо предмет, клацните мышкой: если у него есть дверцы, они распахнутся, а если это улика, то вокруг нее появится светящийся контур. Не отводите лупу — улику необходимо сфотографировать. Щелкнув мышью на изображение компьютера в правом нижнем углу экрана, вы задействуете его. В нем три списка — *улики, подозреваемые, оружие*. Изображение двух дискет внизу — *«сохранение»* и *«возврат к сохраненному»*.

«Барби-детектив» — игра с нелинейным сюжетом. Начиная ее вновь, мы никогда не знаем, каков будет ход расследования и что в этот раз выкинет главный злодей.

Нельзя, впрочем, сказать, что игра сделана безукоризненно. Барби движется очень медленно, и сделать с этим ничего нельзя. Кроме того, простота управления — кажущаяся, на самом деле все далеко не идеально. Наш доблестный детектив частенько топчется на месте, мучительно долго выбирая направление движения. Довольно трудно заставить Барби войти куда-либо, приходится по нескольку раз подталкивать ее к нужной двери, пока она не «увидит» входа. Кроме того, розовая стрелка может наложиться на лупу или компьютер, и если ребенок случайно щелкнет мышкой, он задействует их. Тогда возникнет очередная досадная задержка в игре. Впрочем, я допускаю, что любовь маленьких девочек к очаровательной кукле так велика, что эти мелкие неудобства останутся незамеченными. Они будут с восторгом наблюдать, как их любимица допрашивает свидетелей, проявляя чудеса интуиции и интеллекта.

А напоследок то, для чего Барби и была создана изначально,— наряды, море платьев, туфелек, брюк, шляпок, юбок, халатиков и аксессуаров. Всего более двух с половиной тысяч вариантов. Интересно, хватит ли у вашей маленькой дочки терпения перебрать их все. **«Барби—модельер»** — так называется эта игрушка, хотя модельером здесь выступает, конечно же, играющая девочка. В ее распоряжении *четыре топ-модели*: Барби и ее подруги. Наряжать их можно для похода по магазинам, работы, отдыха на море и т.п. Оденем, например, Кристи, для похода по магазинам. Платье, туфельки, сумочка, шляпка, куртка. Впрочем, нет, лучше сменим платье на брюки и блузку, а туфельки — на кроссовки, так удобнее, не правда ли? Ведь ходить по магазинам страшно утомительно! Следующий шаг — подобрать подходящие цвета. Барби (голос за кадром) подробно расскажет, что означают символы в низу экрана. Входим в *окно раскраски*. Подбираем узор, щелкая мышкой на черно-белую бабочку. Цвет выбираем, щелкнув на бабочку с цветными крыльями. Понравившиеся узоры перенесем на детали наряда и займемся раскрашиванием. Все эти операции проделываются с легкостью необыкновенной, что, несомненно, оценят даже самые юные модницы. Если маленького модельера удовлетворит полученный результат, картинку можно сохранить. А уж если дома есть принтер с цветным картриджем, то восторгу юной художницы не будет конца — ведь каждую картинку можно распечатать! А потом — похвастаться перед подружками, что очень немаловажно!



Ну что ж, дорогие дети и уважаемые взрослые. Очень надеюсь, что игрушки компании «Mattel Media» помогут интересно провести время детям и немного сэкономить взрослым. Хотя... все в мире относительно. Сэкономив на одном, потратишься на другое. Например, на диски с детскими игровыми программами.

Полезные [illegible] емые не [illegible]
бенно, [illegible] няется [illegible]

Сейчас можно смело утверждать — как бы ни складывалась ситуация на рынке компьютерных игр, но **Westwood** *не собирается уступать почетное звание одного из столпов жанра RTS. Он упорно развивает сюжетную вселенную* **Command&Conquer** *и, судя по количеству фанатских сайтов и множащемуся числу всяческих проектов (включая идею создания фильма на основе ранее вышедших игр), твердо намерен не только занять свой сегмент в индустрии развлечений, но и оставить след во всех более поздних играх.*

Андрей ЯСЕНКОВ

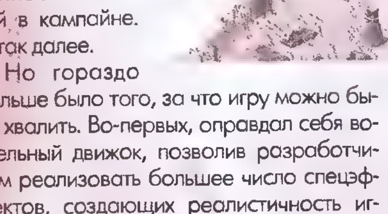
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Оригинальный C&C породил целую волну подобий и поделок. Как, собственно, и тот же Diablo. Они оба были если не первыми, то весьма оригинальными играми, заложившими значительную часть так называемых «стандартов», от интерфейсных «примочек» до общей структуры и составных компонентов, вошедших во все последующие проекты. Не будем их перечислять — сравнение общих черт и отличий заняло бы отдельную статью.

Но вернемся к C&C. Вернее, к его последней инкарнации — **C&C: Tiberian Sun.**

Игра вышла достаточно неоднозначной, особенно, если учитывать огромное количество нереализованных обещаний. Прежде всего, это касается меньшей степени интерактивности местности и окружающей обстановки. Плюс несоответствия в графическом исполнении игры (к примеру, между ростом солдат и высотой зданий и техники). Плюс гораздо меньшее, чем обещано, количество «опгрейдов» войск и зданий. Плюс некоторая непродуманность так называемой «нелинейности» миссий в кампайне. И так далее.





Но гораздо больше было того, за что игру можно было хвалить. Во-первых, оправдал себя воксельный движок, позволив разработчикам реализовать большее число спецэффектов, создающих реалистичность игры, — от клубящегося дыма, искр подбитой техники и разлетающихся осколков, тяжело плюхающихся в подворачивающиеся озерца и реки, до великолепных световых эффектов, теней от вспышек и взрывов. Да и анимацию персонажей и объектов местности, хотя, надо признать, все же с недостаточным для современной игры уровнем детализации.

Во-вторых, разработчики из Westwood сделали то, что уже долго и безуспешно пытались ввести в других RTS — **систему учета и роста опыта у бойцов**, прошедших определенное количество сражений. Начало этому было положено в *Starcraft*'е, но не доведено до ума. А знаете, как это было сделано в Tiberian Sun? Юнит получает следующее звание после того, как он уничтожает то количество техники, которое стоит в 10 раз дороже, чем он сам. То есть *Disk Thrower*, который стоит $200, становится ветераном тогда, когда уничтожит вражеской техники на $2000, ну, а элитным пехотинцем — после того, как перебьет врагов еще на $2000 (т.е. всего он должен нанести врагу урона в 20 раз больше, чем стоит он сам, $4000). Все гениальное просто — не так ли?

Получение *нового звания* — вовсе не пустая формальность. Она влечет за собой существенные изменения в базовом поведении бойца, а также в его свойствах и характеристиках. Того же ветерана-*Titan*'а становится гораздо сложнее убить после получения им двух «лычек», а со «звездой элиты» (именно так обозначаются повышения бойцов) он становится способен засекать врагов-невидимок и перемещения подземных транспортников NOD'ов.

В-третьих, игра действительно отличается прекрасной сбалансированностью, содержит много оригинальных решений, связанных с принципами противостояния и компенсации. К примеру, каждая игровая сторона имеет возможности ремонтировать технику, но у GDI за это отвечает строение (*ремонтная площадка*), а у NOD — юнит (*передвижная ремонтная база* — кстати, ее весьма удобно таскать за собой в боях). Или то, что маскировочное поле NOD'ов спокойно «вскрывается» сенсорной установкой GDI, а те, в свою очередь, превосходно «выносятся» дальнобойной артиллерией NOD. А нивелирование эффекта медика GDI огнеметным вооружением NOD'ов? И так далее — этот список достаточно длинен, можно оценить проделанную работу по проектированию внутренней структуры игры.

К этому можно отнести систему **waypoints**, позволяющую создавать маршруты движения бойцов и техники любой протяженности, в обход любых «запретных» мест. И, послав бойца по маршруту, вы можете быть уверены, что тот пройдет его от начала до конца и, если путь упирается во врага, нападет на противника.

Игра содержит большое количество **команд**, которые не задокументированы, но, в принципе, доступны для отдельного использования. К примеру, клавиша **Q** — ее хорошо использовать для *маршрутизации движения* войск. Как? Выделив юнит (группу юнитов) и держа нажатой данную клавишу, кликаем на карте подряд в нескольких местах, как бы прокладывая путь. Хотя при этом никаких меток не остается, не вол-



нуйтесь — после этого простого приема юнит движется по указанному маршруту. Простота маневра в том, что количество точек (кликов на карте) не ограничено и не нужны никакие waypoints.

Точно так же можно заставить воина *охранять* (сопровождать) другой юнит — достаточно выделить юнитов охраны, зажать **Ctrl+Alt** и кликнуть на охраняемое подразделение. А чтобы заключить *альянс*, необходимо выделить вражеский юнит и нажать клавишу **A**. Ваш оппонент должен сделать то же самое. Разорвать альянс можно, проделав данную операцию снова.

Но в принципе — все это многообразие клавишных команд вполне реально подогнать «под себя», используя имеющееся в игре меню настройки конфигурации.

Достаточно **неописанных особенностей** и у самих бойцов. К примеру, *инженер* может *чинить мосты* (заведите его в домик у въезда на мост) и *здания* (завести в объект) — но скажите, где об этом говорится? Разве что в фирменном руководстве, прилагаемом к коробочной версии ☺.

Кстати, инженеров так же можно поставить в *режим охраны* (Guard mode). Тогда они будут автоматически чинить любое ваше здание, поврежденное на 75%.

Танки решают все

Общее развитие, тактика и стратегия ведения боев в TS мало отличается от аналогичных в первом C&C, хотя, конечно с поправкой на новую технику и возможности. *Дальнобойные пушки* позволяют NOD'у существенно обезопасить свои дальние подступы, а *подземные транспорты* — вести террористические вылазки в тыл врага. Кроме того, *генератор поля невидимости* существенно осложняет атаку на их базу, не подкрепленную сенсорной установкой, в свою очередь, очень уязвимой. Да не забывайте о возможности обстрела противника ракетами, весьма страшными для скопления войск.

Но и GDI не прост. Большое количество тяжелой техники, *танки-дизрапторы*, возможность нанесения удара с *орбитального спутника* делают их великолепной атакующей стороной. Плюс *бомбардировочная и транспортная авиация* и *разведывательные амфибии* — быстрый способ исследования окружающей местности и доставки войск в зону боев. Кстати, *пехоту* тоже можно перевозить по воздуху, для этого вам понадобится *APC* и *Caryall* (посадите пехотинцев в APC и тащите его). А если еще учесть возможность постройки *бетонных плит* (Pawment), повышающих прочность зданий а-ля Dune 2 и не позволяющих «выныривать» из-под земли противнику, и универсального силового щита *FireStorm Defence*, временно закрывающего базу от любых атак, то базу GDI не так-то легко «вскрыть». А если вы еще смогли «подмять» под себя добычу ресурсов, то тогда вы — непобедимы.

И мой вам совет: не ленитесь пользоваться FireStorm Defence — это ваш единственный шанс защитить важные здания от кластерной ракеты (от химической не помогает). Только учтите следующее:

- щит работает, пока хватает энергии — поэтому помещайте энергостанции внутрь охраняемой зоны;
- щит работает ограниченное время, поэтому отсчитайте секунд пять после сообщения о запуске ракеты, и только тогда его включайте;
- щит не пропускает ничего и может стать причиной крушения вашей авиации, пытающейся сесть в «защищенную зону»;
- щит может стать великолепной ловушкой для противника, если его «выложить» перед стенами базы.

Кстати, тактика постройки собственной базы как можно ближе к противнику так и осталась самой правильной, учитывая невозможность так же, как в Starcraft'е, закладывать в любое время дополнительную базу в нужном мести карты, лишь бы денег хватило. Все же TS в этом плане существенно отличается от своего знаменитого соперника — в нем все так же побеждает тот, кто смог построить больше войск. А контроль за территорией опять же привязан к базам, поскольку работает «старое» правило постройки зданий недалеко друг от друга.

Здесь же стоит упомянуть еще одну особенность, отсутствовавшую в играх этого жанра, — ворота, пропускающие своих и блокирующие попытки праникновения противника. Теперь фанаты фортифицирования могут обнести свою базу действительно монолитной оградой. Хотя те же шагающие танки GDI спокойно стреляют поверх стен.

Что касается общей стратегии ведения боев, то здесь не существует абсолютных истин. Победа дается каждому своими методами. Могу только отметить, что если вы своевременно обеспечили бесперебойное снабжение базы деньгами (на мой взгляд, оптимально иметь порядка 1.5 *харвестера* (сборщика) на один *перерабатывающий завод* — Refinery), то у вас не будет проблем с войсками, а значит — и со всем остальным.

Тут же могу привести одну маленькую хитрость. Вам абсолютно не обязательно покупать дополнительный сборщик — можно поступить проще, сэкономив при этом деньги. В самом начале игры строите два Refinery, один продаете, за что получаете 900 кредитов, 5 пехотинцев и харвестер. Если вы еще не сообразили, в чем секрет, то поясняю: всего за 1100 кредитов (2000 за завод, минус 900 от продажи — выходит 1100) вы получаете харвестер (при том, что постройка нового будет стоить 1400). Скорость постройки того и другого практически одинакова. Опять строите Refinery, продаете ее, и так далее (почти до бесконечности ☺). А о пехоте вы не забыли?

Кстати, пехота вам может понадобиться, если вы поклонник *атакующих тактик*, того же Infanry Rush (нападение пехотой). Что это такое? Объясняю. В самом начале игры вы строите 5-10 *солдат* и 1-2 *инженера*, по желанию можно добавить медика (если вы — за GDI). Затем направляете толпу в вероятное место нахождения базы противника, попутно разведывая местность и собирая ящики (если встретятся). Цель вашего войска, неожиданно напавшего на базу врага, вовсе не сборочная база, она обычно хорошо защищена. Захватите что-нибудь, постройте там турель и постарайтесь, чтобы этот аванпост продержался как можно дольше. В любом случае врагу будет нанесен большой финансовый и моральный ущерб.

По-прежнему работают всяческие *обходные тактики* типа высадки десанта в тылу противника (при этом хорошо использовать *Caryall* или пробираться туда *Ghost Stalker*'ом) для внесения паники в стан противника. Но все же основной особенностью игры я бы назвал никуда не ушедшие сражения «стенка на стенку» — они встречаются в 90% всех мультиплейерных игр. Поскольку, если вы позволили противнику запереть вас на базе, то это уже почти поражение.

Да, кстати, все же выбирайте зеленый цвет войск — он плохо заметен противнику-человеку.

Удачи вам!

Пираты? А, [illegible] Не верите? [illegible] вам по- [illegible]

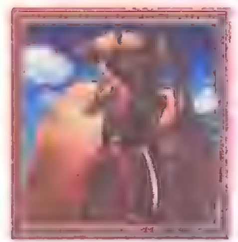
PIRATES! Gold!

соленое пиратское золото

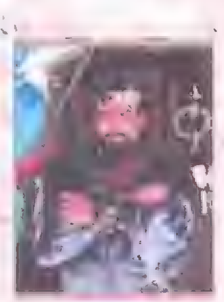
Андрей ЯСЕНКОВ

Pirates!Gold!:Co.
Разработчик: *Microprose.*
Жанр: *arcade/tactic.*
Системные требования: *MSDOS 5.0, i386, 4 кб RAM, 512 кб SVGA видеокарта, около 20 Мб на HDD.*

XVII век во многих отношениях стал определяющим для европейских стран и, конечно же, Нового Света. Там шли почти не прекращающиеся войны между соперничающими державами. Англия то враждовала с Голландией, то в союзе с ней и Францией выступала против Испании, то заключала мир с Испанией и воевала с Францией. Это была не затихающая ни на миг война за колонии. Именно в эту эпоху погружает нас игра **Pirates!Gold!**. Она создана *Microprose* еще в 1993 году как то, что и сейчас по праву может называться «непревзойденным имитатором пирата». Нам вручается корабль, команда отчаянных рубак, и — полный простор для действий, не ограниченный никакими рамками. Но так ли все просто на самом деле?



«По правде говоря, у меня просто не было выбора. Подкупленный судья, отсудивший наши земли для соседа-плантатора, — и вот я уже преступник, находящийся в бегах. В одной таверне я нанялся в команду веселых парней, идущих в море. Я был расстроен, волновался за судьбу своей семьи, оставшейся на берегу — и не потому ли принял предложение других матросов? Вдохновленные моими знаниями, они подняли мятеж, и теперь я — капитан флибустьеров Карибского залива».



По большому счету, P!G! не были оригинальной игрой — за пару лет до этого вышла весьма непритязательная игрушка *Pirates*, «весившая» 850 кб, спокойно работавшая на IBM XT (если кто не знает — прадедушка iP'a и предшественник «двушек») в режимах от двухцветной до восьмицветной графики. P!G! взяли от нее общую концепцию, но это действительно стала «золотая» игра — ведь не зря же сам Sid Meier принял участие в ее создании. Старые текстовые меню были заменены на красивые картинки с «выпадающим» текстом, вся графика была перерисована заново на «благородную» 256-цветную палитру. У игры появился ветвящийся сюжет и варианты развития и концовки в зависимости от ваших действий. Даже были внесены некоторые чисто «ролевые» особенности, связанные с созданием вашего персонажа и стартом игры. С этого и начнем.

Игра начинается с **выбора одного из шести двадцатилетних отрезков**, делящих период с 1560 по 1680 год, когда Испания постепенно теряла абсолютное господство в Новом Свете. Каждый такой «кусок истории» характерен в основном количеством городов на побережье залива, их богатством и принадлежностью к воюющим сторонам, что далеко немаловажно. Ведь, согласитесь, одно дело оказаться одиноким английским капером в окружении испанских колоний раннего периода или иметь за спиной надежные имперские гавани времен разгрома «Непобедимой армады». Кстати, вам решать, стать испанцем, англичанином, французом или голландцем. Выбор национальности и определит ваш стартовый город и окружающих врагов.

После чего придется определиться с вашей **специализацией** и **уровнем сложности** игры. Ну, с последним все достаточно понятно. А специализация... Вообще-то она может значительно облегчить вашу пиратскую жизнь. Но специализироваться можно только в одном из пяти умений: *навигации, медицине, фехтовании, умении стрелять из пушек* и *завоевывать женские сердца*. И если первые четыре вполне понятны и влияют, соответственно, на маневренность вашего судна, потери в бою, ваши собственные успехи в поединках с командиром противника (мы к ним вернемся позже) и меткость/количество повреждений, наносимых вражескому кораблю, то последний навык — вовсе не шутка разработчиков. Напротив — он весьма полезен, женщины могут существенно помочь весьма ценной в P!G! своевременной информацией.

По ходу игры в городах мне встретилось всего три женских типа неигровых персонажей. Это — *барменша* в таверне, *дочь купца* и *дочь губернатора.* Первая всегда «на посту» и при соответствующем к вам отношении (просто достаточное количество раз напейтесь вместе с ней, и она признается, что вы «разбили ее сердце») будет постоянно снабжать вас последними слухами о количестве солдат, фортов и золота в различных городах. Дочери, понятно, не столь доступны, хотя при достаточной настойчивости (делайте им комплименты почаще) тоже будут вам помогать. И тогда вам либо поднимут цены на скупаемый (и почему-то продаваемый — а ведь клялся, что «все, что есть в магазине, — твое, сынок!») награбленный товар, либо будут рассказывать о маршрутах караванов, перевозящих ценности. Если же ваши комплименты не оказывают соответствующего воздействия, то, чтобы добиться искомого, у вас остается всего один путь — под венец с избранницей. Я бы посоветовал все же дочь губернатора, связи, как-никак, сами понимаете☺.

«Мне отчаянно везло. Я положился на свою судьбу — и в скором времени захватывал все более мощные корабли. В заливе шла война великих держав — и в моем кармане зазвенело золото, постепенно оседавшее в потайной пещере, с иронией украшенной приблудившимся скелетом. Отчаянная атака моего барка позволила мне завладеть испанским галеоном, и теперь матросы шептались, когда я входил в

таверну: *«Смотри — это известный морской пес Ян Эндрю». Испанцы и французы назначили за мою голову изрядную цену — и не потому ли английский губернатор Гренады предложил мне патент на охоту за врагами Империи? Что ж, мне нравится мой новый титул — капер Ее Величества».*

Но вот вы выбрали, кем и за кого воевать, оказались в каком-то из возможных для этой эпохи **городов**. В нем обязательно есть *домик губернатора* (пустующий, если тот не назначен), *лавка купца, дом банкира* (там происходит дележ заработанной добычи, после чего вам предлагается новый круг пиратства, со старым или новым уровнем сложности), *верфь* («Ремонт, скупка кораблей и пушек — заходи, дорогой!») и *таверна*. В последней обязательно сидят «вольнонаемные» пираты, улыбается мулатка-барменша и прислонился к стенке бармен — источник официальной информации. И не смейтесь над этим эквивалентом СМИ, он вам не раз пригодится — именно сообщение о нападении индейцев на Гавану позволило мне рискнуть напасть на этот город, где вместо 400 солдат оказалось всего 150. Кстати, дверь рядом с ним часто используется как место вашей встречи с некоей персоной (совсем не обязательно брать вражеский город штурмом — можно и просто «проскользнуть» в него). Иногда за пустующим столиком появляется путешественник, продающий информацию о постоянно изменяющемся мире, или торговец кусками карт сокровищ (пока не обманывал — все лежало, где указывал крестик). Саму *карту* можно посмотреть в вашей **капитанской кабине** (вызывается «пробелом»), она лежит, пришпиленная кортиком к столу. Там же, кстати, *глобус* с картой залива и данными о колониях, а также *судовой журнал* с большим количеством информации (отслеживайте настроение команды — будучи в плохом настроении, ваши доблестные матросы либо поднимают мятеж, либо сбегают с частью добычи). Прислоненная к окошку *лопата* символизирует команду «Искать» (используется при поисках сокровищ), скрещенные на стене *шпаги* — возможность потренироваться в фехтовании, *альков с кроватью* — выход из игры, а *шкафчик с бумагами* — возможность сохраниться (доступно только в порту).

Но пора и в **море** — тем более, что именно там вы проведете большую часть времени. *Управление* весьма простое — клавиши курсора «вправо»/«влево» поворачивают корабль, а «вперед»/«назад» разгоняют или тормозят его (то же самое можно делать при помощи «мыши»). Бегущие тучи показывают направление ветра, а взять курс по ветру, против ветра или идти галсами, решайте сами.

Только от вас зависит, куда вы поплывете и какие операции запланируете. Единственное ограничение — это запас пищи. Но его всегда можно пополнить на захваченных кораблях. Крик дозорного «Парус на горизонте!» станет вам сигналом, и если вы готовы к *сражению*, то идите на сближение. Если противник вам «по зубам», можете на него напасть. Только учтите, что *пиратские корабли* обычно имеют большое количество бойцов, а в не «ломаной» версии игры вас еще и заставят отгадать имя пирата по его флагу. И если не угадаете, то вас лишат всех пушек. А они вам очень пригодятся, поскольку любой морской бой начинается с *пушечной дуэли*, и иногда стоит обождать с абордажем, постепенно уменьшая команду противника меткими выстрелами. Зачастую одно это принуждает его сдаться без боя вам на милость. А иначе — борт к борту, и *штурм*. И вот здесь ваше искусство фехтовальщика определит *мораль команды*. Это очень важно — однажды меня не спас и троекратный перевес сил. Выберите себе *оружие*: рапиру, меч или тесак — и на мостик. Понятно, что первая длиннее, но именно последний наносит больше повреждений и незаменим на высших уровнях сложности.

Штурм городов происходит сходным образом, только, если он защищен фортом, вам еще придется добраться до берега, лавируя под обстрелом. «Огрызайтесь» в ответ — удачный выстрел уменьшит число стреляющих в вас. Можно высодиться и напасть с суши, но там вас ждут другие проблемы — убежать от поисковых отрядов и достичь форта. Там опять сражение с командиром гарнизона и, в случае победы, — погрузка захваченного добра на корабли и обратный путь домой или продолжение поиска приключений.

«Я стал знаменит. Мои удачные набеги на Гибралтар и другие испанские колонии плюс выполнение особых заданий английских губернаторов придали законность моим поступкам, и Корона пожаловала мне звание майора и земли в колониях. Я нашел своих потерянных родных, похищенных испанскими пиратами, и от них узнал места захороненных сокровищ. Дочь губернатора приняла мое предложение, и благодаря тестю я еще больше поднялся в глазах Английской империи. Старые раны стали ныть в непогоду, я был богат и счастлив — и не потому ли я стал подумывать об отдыхе? Тем более, что мои заслуги были оценены по достоинству и я мог стать адмиралом, руководить настолько мощным флотом, что и в мечтах не мог представить. Или все же мне необходимым стало постоянное ощущение привкуса соленого золота в порывах налетающего ветра?».

А что в ваших мечтах? Не желаете ли испробовать себя в опасном ремесле пирата? Карибский залив ждет вас!

И... удачи вам!

Подземелья, драконы — как это знакомо. Однако даже в наше время находятся люди, которые ухитряются бродить по первым и сражаться со вторыми без всяких компьютеров. Как именно? А вот послушайте последнюю лекцию нашей экскурсии и узнаете.

Василий ПОПОВ

Драконы на стене

Откуда есть пошла горячо любимая большинством геймеров RPG? Ответ на этот вопрос для многих — не проблема. Задолго до появления персональных компьютеров существовали настольные игры, переносящие всех желающих из этой серой реальности в яркие, красочные миры, где жизнь строилась по абсолютно другим законам. В первую очередь там ценились сила и благородство, мудрость и красота. Одной из самых первых (впоследствии — наиболее популярных) виртуальных вселенных стал мир **Advanced Dungeons and Dragons**, или **AD&D**. На основе этого сюжета создано множество ролевых компьютерных игр, в которые с удовольствием играют геймеры всего мира. Однако жанр настольных RPG продолжает процветать, несмотря на серьезную конкуренцию со стороны ПК. Сегодня я постараюсь в общих чертах рассмотреть основные принципы создания виртуальной реальности в домашних условиях.

Начнем с того, что создать свой неповторимый, ни на что не похожий мир может любой желающий. Для этого не требуется ничего, кроме нескольких листов бумаги, игральных кубиков и буйной фантазии. Исторически сложилось так, что большинство настольных RPG относятся к жанру фэнтези, но это не помешает вам создать собственную вселенную, скажем, в стиле киберпанка или антиутопии. Главное — знать основные принципы (которые, как известно, везде одинаковы) и не бояться экспериментировать.

Во главе каждой такой игры стоит ведущий, или **Мастер**, исполняющий роль Создателя (Демиурга) данной реальности. У него находится карта мира, в котором разворачиваются события. Он координирует происходящее, решает все конфликты, возникающие во время игры, короче говоря, руководит игровым процессом.



Для того чтобы принять участие в игре, необходимо создать своего **героя**. Он должен принадлежать к определенной *расе*, иметь *профессию* и обладать целым набором профессиональных и жизненных *навыков*. Вы должны придумать его внешность, характер, историю жизни, в общем, создать цельный, живой образ, полностью отвечающий вашим требованиям.

Как и во всякой RPG, в настольных играх **создание персонажа** — едва ли не самый ответственный момент, так как от него зависит стиль игры. Остановимся на этом подробнее. Фэнтезийные миры обычно населены разными **расами**: *людьми*, *эльфами*, *гномами* (существуют и разновидности: *дварфы*, агрессивные крепкие ребята с бородами по пояс и тяжелыми топорами, и *карлики* — эти поспокойнее, целиком и полностью поглощены добычей и обработкой полезных ископаемых, но в случае опасности могут за себя постоять), *хоббитами* (дань памяти кумиру большинства почитателей фэнтези Дж.Р.Р. Толкиену), *троллями*, *гоблинами*, *орками*, а также *полуэльфами* и *полуорками* (потомками смешанных браков людей с эльфами и орками соответственно). Каждая раса обладает набором определенных качеств и предрасположенностью к той или иной профессии. Так, эльфы необычайно быстры, метко стреляют из лука, имеют способности к занятиям магией. Но они слабы в ближнем бою, не могут носить тяжелые доспехи, следовательно, в рыцари они не годятся. Гномы же, наоборот, очень сильны, обладают врожденным иммунитетом к некоторым видам магии, однако медлительны, а стрелки из них вообще никудышные. Очень интересно обстоят дела с традиционно отрицательными персонажами — троллями, орками и гоблинами. Обладая отличными боевыми качествами (гоблины в скорости и меткости не уступают эльфам, а в силе намного превосходят их, тролли значительно сильнее гномов и т.д.), они, однако, довольно глупы, что, естественно, создает проблемы при освоении магических заклинаний. Замечу, что если ваш герой принадлежит к расе гоблинов, троллей или орков, вовсе не обязательно делать его злым. Всегда можно придумать романтическую историю гоблина-изгоя, ставшего на путь добра и справедливости. И, наоборот, мрачный эльф, обозлившийся на весь белый свет и заключивший союз с силами Зла, может быть довольно интересным.

Определившись с расой, следует выбрать **профессию** для своего героя. Набор специальностей довольно стандартен: *воин*, *паладин* (благородный рыцарь, неутомимый борец со злом, защитник угнетенных), *рейнджер* (лесной воин и охотник, следопыт, изначально обладающий познаниями в магии Земли), *вор*, *бард* (певец и музыкант, своей музыкой пробуждающий к жизни сверхъестественные силы), *священник* (фанатичный служитель светлого или темного культа), *маг*, *друид* (тот же священник, но

поклоняющийся силам природы). В зависимости от созданного вами мира этот перечень может пополняться. Сейчас во многих виртуальных мирах поселились *ниндзя, варвары, монахи*, со своими, только им присущими достоинствами и недостатками.

Чтобы освоить определенную профессию, необходимо обладать набором качеств, именуемых в AD&D **статистиками**. Это, прежде всего, *сила* (мышечная сила и выносливость), а также *ловкость* (подвижность и хорошая координация движений), *телосложение* (здоровье, иммунитет к болезням), *интеллект, мудрость* (знания, сила воли) и *харизма* (внешняя красота, обаяние, красноречие и т.п.). Для выявления этих статистик в настольных AD&D существует единый способ. Игрок, создающий своего героя, бросает игральный кубик и определяет его качества по числу выпавших очков, руководствуясь при этом ранее разработанными *таблицами*. Таблиц этих великое множество. Практически каждый создатель настольной RPG разрабатывает собственную *систему генерации качеств персонажа*. Помимо основных статистик каждый из персонажей должен обладать **дополнительными боевыми** и **вспомогательными умениями**. К первым относятся владение тем или иным видом оружия, навыки рукопашного боя, познания в тактике, стратегии и т.д. Ко вторым — умение читать и писать, плавать, ездить на лошади и т.п.




Для представителя каждой профессии существует необходимый минимум тех или иных качеств. Так, воин должен иметь наивысшие показатели в силе, паладин — в силе и харизме, рейнджер — в силе и ловкости, вор — в ловкости и харизме, бард — в интеллекте и харизме, священник и друид — в харизме и мудрости, а маг — в интеллекте и мудрости. Как видите, без обаяния, в сущности, никому не обойтись.

Все изначальные показатели в процессе игры будут расти. Сражаясь с противниками, ваш герой наращивает мускулатуру, улучшает реакцию. Пройдя обучение у мастера боевых искусств — приобретет навыки владения новыми видами оружия, а используя их в реальном бою, доводит свое мастерство до совершенства (если раньше не погибнет). Маги, священники и друиды могут повышать свое мастерство, изучая новые заклинания, а барды — создавая новые мелодии, привлекающие на его сторону все более сильные создания.

Итак, карта мира нарисована, персонаж создан — пора начинать игру. **Игровой процесс** происходит, если можно так выразиться, в голосовом режиме. Иными словами, вам не придется передвигать фишки по карте или совершать другие действия, которые ассоциируются с настольной игрой. Просто каждый участник рассказывает окружающим, что делает в данный момент его герой, а ведущий сообщает о последствиях этих деяний. Как правило, игра начинается со знакомства героев. Обычно оно происходит в таверне, куда все действующие лица зашли выпить пива и узнать свежие новости. Ведущий красочно описывает интерьер заведения, чтобы воссоздать атмосферу времени и места, где предстоит жить вашему герою. Там же дается первый квест, для его выполнения требуется группа искателей приключений. И начинается игра. Полностью отождествившись со своим героем, вы начинаете знакомиться со своими будущими соратниками. Здесь все зависит от того, что представляет собой ваш персонаж. Если это добрый и покладистый священник, то вы будете держаться со всеми ровно и доброжелательно. А если ваш герой — вспыльчивый и импульсивный эльф, то его вполне может возмутить перспектива совместного путешествия с раздражающе медлительным гномом или неуместным в порядочной компании гоблином. Если в игре участвуют добрые и злые персонажи, которым предстоит сойтись в кровавой битве, то игра, до поры до времени, разворачивается в двух направлениях: с позиций одной и другой команды. В каждом игровом мире есть некие ключевые места, о которых знает только ведущий. К примеру, вашему герою нужно незаметно проникнуть в хорошо укрепленную крепость. Выслушав характеристику этой крепости и наметив возможные пути проникновения в нее, вы начинаете подробный рассказ о действиях вашего персонажа. Он взбирается по стене, используя выступы и щели, вскрывает замки, осторожно крадется по коридору, видит справа от себя рычаг, который должен, по-видимому, открыть потайной ход. Нажимает на этот рычаг, и... ему на голову падает 20-тонная плита. Последние слова принадлежат ведущему, который заранее предусмотрел ловушку именно в этом месте. Пройди вы чуть-чуть дальше, все бы обошлось. Вообще, от ведущего зависит очень многое. Чем красочнее он описывает происходящее, тем легче игрокам вживаться в атмосферу игры и тем интереснее играть.

Сражения — один из ключевых моментов подобных игр. Вступая в схватку, вы не знаете, чем она закончится. Ведущий знает не намного больше вас. Исход битвы зависит от оружия, доспехов, боевого и магического мастерства и, естественно, от удачи обоих противников. И если с первыми компонентами все ясно (что успели приобрести, тем и будете сражаться), то роль «божественного провидения» играют все те же кубики. Со словами: «Я наношу удар мечом по голове» вы бросаете кубик. Анализируя количество выпавших очков, ваши личные познания в искусстве боя на мечах и возможности противника, ведущий определяет последствия вашего удара: «Меч сорвал четыре чешуйки с хвоста дракона» или «Вы снесли голову орку, а его тело еще 10 минут продолжает бегать вокруг вас».

Как сказал кто-то из классиков: «Все преходяще, а музыка вечна». Компьютерные технологии развиваются потрясающе быстро, все сложнее и интереснее становятся компьютерные игры. Но поклонники настольных RPG не чувствуют себя оттесненными на обочину виртуального мира: насколько интереснее создать свой собственный мир, который будет жить по вашим законам, чем довольствоваться сочинениями умных дядей из фирм-разработчиков.

Автор благодарит Екатерину Яндульскую за помощь в написании этой статьи.